

IV. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2000. ÁPRILIS

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

5 KONZOL

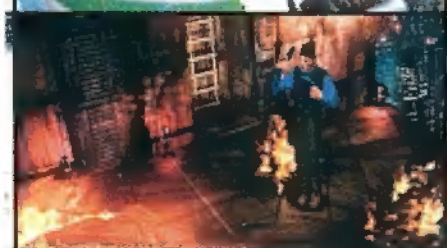


F1 2000 - PLAYSTATION

*Jobb vagy
mint Schumi?*

Bizonyítsd be!

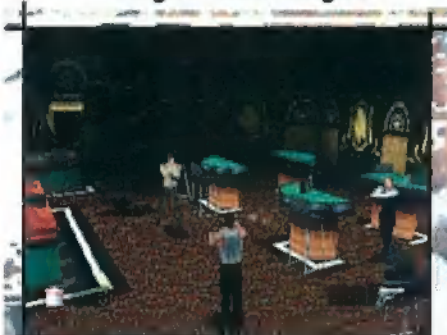
TARTALOM



Fear Effect



Crusaders of Might And Magic

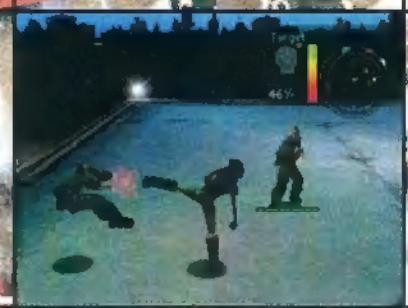


Die Hard Trilogy 2



Vigilante 8 2nd Offense

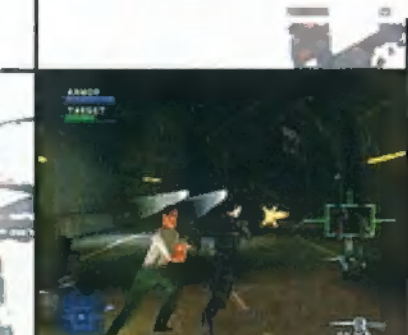
Hírek.....	2
Rollcage Stage 2 (PSX)	4
Colony Wars 3 : Red Sun (PSX)	5
F1 2000 (PSX)	6
Syphon Filter 2 (PSX)	8
ISS Pro Evolution (PSX)	10
NTSC verekedős játékok (PSX)	12
Street Fighter EX2 Plus (PSX, NTSC)	12
Fatal Fury Wild Ambition (PSX, NTSC)	13
Samurai Showdown: Warriors Rage 2 (PSX, NTSC) ..	14
Kakuge Yaro Fighting Game Creator (NTSC, PSX) ..	15
Pro Pinball : Fantastic Journey (PSX)	16
International Track & Field 2 (PSX)	21
Nascar Rumble (PSX)	22
Die Hard Trilogy 2 (PSX)	23
Fighter Maker (PSX)	24
Urban Chaos (PSX)	25
Fear Effect (PSX)	26
Crusaders of Might And Magic (PSX, NTSC)	28
A Bug's Life (N64)	30
Vigilante 8 : 2nd Offense (N64)	32
Csevegő.....	34



Urban Chaos



A Bug's Life



Syphon Filter 2

576 Konzol A megszállott játékosok magazinja. Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni! Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132. Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

cladványban megjelent szöveges és
sztrációs anyagok
milyen módon való újra felhasználá-
csak a kiadó engedélyével
rekesztő: ISSN 1417-9296
omás: Grafit Pencil Nyomda
dapest
tulajdonos: Balogh Zsolt
szerkesztő: Martin
pterv: Molnár Dénes
Kovács Ildi
omdal előkészítés:
marosi Renáta
rilygítés: Raceni KIL
idja a Comgame Kft.,
37 Budapest,
rgely Gy. utca 17.
rélím: 1389 Budapest,
: 132.
rjesztli a Hírker Rt,
Rt és alternatív
jesztők
fizethető: 576 KByte
mgame Kft.),
99 Budapest,
: 132.
nail: 576konzol@576.hu
bsite: www.576.hu
nlap: F1 2000

aktuális 27

Igaz, hogy most április van, de a következő információ nem áprilisi tréfa. Sajnos meg kellett válnunk Bagó Peti kollégánktól. A hírek szerkesztését Veres Miki vette át tőle, a Csevegő meg maradt nekem. Ezentúl gépelhetem én a mega hosszúságú leveleket, brrrrrr...

Úgy tűnik, beindultak a cégek, mert egyre több PAL verziós játék érkezik, alig marad hely az NTSC-s csemegék bemutatására. Nem is tudunk lépést tartani ezzel a programáradattal, hiszen lehetetlen a játékok megjelenéséhez igazítani az újság megjelenését, ami ugye egy fix dolog – a hónap vége. Azért remélem még úgy-ahogy frissek maradunk, hehehehe...

Ebbe a számba igazán nagygyűrk kerültek be. Ha átnézik a tartalomjegyzéket szembetűnő lesz a sok ismert, régóta várva-várt cím. Talán korai még jóslatokba bocsátkozni, de úgy tűnik, hogy a PS2 piacra kerülése egyelőre nem lesz érezhető a PS játékpiacon. Reméljük, hogy a cégek nem hanyagolják el sokunk kedvenc konzolját...

A N64 fronton a további gyengülés jelei mutatkoznak. Ha ez így megy tovább, érdeesebb lesz inkább az egyre erősödő és minőségileg is meggyőző DREAMCAST játékokkal foglalkozni.

Végül egy meg nem erősített pletyka. Az 576 Konzol következő számától izgalmas változásokon megy majd át...

TYLER DURDEN



APRÓ

Érdekes módon a Gran Turismo 2 mind a három kontinensen (Japán, Amerika, Európa) ahol megjelent, más-más zenét aláfestéssel és más-más intróval jött ki. Izlések és pofonok különböznek, de nekem az amerikai verzió zenéi tetszettek a legjobban (Foo Fighters, Garbage, Apollo 440, Rob Zombie stb.). Persze az európai verzió sincs miért szégyenkeznie (Fatboy Slim, Stereophonics, Ash, Propellerheads), de valahogy az amerikai jobb volt. A japánok jártak a legrosszabbul, mert nekik csak egy szál Cardigans (ami azért nagyon jó, nem hiába az összes verzióban megvolt) szám szerepelt, a többi zenét azonban nem igazi együttesek írták – mondjuk a japánok volt az egyik legjobb intrója.

A Microsoft elnöke Bill Gates hivatalosan is bejelentette saját konzoljának az X-Box-nak a megjelenését. E szerint a gép 2001 őszén kerülne a boltok polcaira. A gép teljesen PC alapú lesz és a megjelenő játékok "hibrid" játékok lesznek, azaz ami futni fog X-Box-on, az elindul egy megfelelő PC-n is. Ráadásul meghagyják a PC perifériákat is, tehát ez a gép átmenet lesz a PC és a konzol között. A technikai rész még nincs teljesen tisztázva, de azért van pár konkrétum. A processzor 600 Hz-et tud és 64 MB ram lesz a gépben, ezenkívül egy 8 gigás hard-disk is, és a DVD-kel is megbirkózik a gép. Csak arra vagyok kíváncsi, hogy hány bites a processzor, mert ezt még nem hozták nyilvánosságra.

Készül a Rainbow Six folytatása is, melynek Rogue Spear a címe. Az előző rész grafikailag – a PC verzióhoz képest – valljuk meg nem sikerült a legjobbra, de a folytatásban igyekeznek kijavítani a hibákat és a hiányosságokat. Karácsonyra ígérték.

Két hónappal a PlayStation 2 megjelenése után felszínre került néhány apró hiba. Az első a DVD lejátszásnál jelenik meg. Ahhoz, hogy DVD filmet nézhessünk a gépen szükség van egy programra, ami a memóriakártyára van feltöltve. A 8 Mb-os memóriakártya alaptól jár a géphez, nem ezzel van a probléma hanem azzal, hogy jó néhány esetben a Ridge Racer V mentett állása felülírja ezt az indító programot, így a Sony kénytelen volt visszarendelni a memóriakártyák egy részét és kijavítani a hibát. Ráadásul egy-két gép nem működött tökéletesen, így ki kellett cserélni, persze ez ilyen mértékű eladásnál nem is meglepő.

Ha már a PS 2-nél tartottunk nyilvánosságra hoztak öt olyan játékot, ami biztosan nem fog futni az új gépen. Ezek között van a Namco retro sorozata a Konami Arcade Classic és a többi 15-20 éves játékokat tartalmazó válogatás. Őszintén ezen nem is lepődtem meg túlzottan. Az viszont nagyszerű, hogy a PS 2 egy beépített program segítségével feljavítja a PS-ös játékok grafikáját (a legtöbbet, legalábbis).

A végére hagytam a legjobbat új hírek a FF IX-el kapcsolatban. Az új Final Fantasy stílusában visszatér a hatodik rész előtti állapotba. Ezt az jelenti, hogy szakítanak a cyber techno környezettel és visszatérnek a jó öreg középkori "sárkányos kardos" stílusba. A szereplők ugyanúgy poligonos grafikával készülnek (mint a FFVIII-ban), de stílusokban olyanok, mintha a FF Tactics-ből vagy a FFV-ből léptek volna ki. Jó néhány klasszikus szereplő is feltűnik, pld. Wizard. A szereplők grafikája a FFVII és a Chrono Cross között helyezkedik el, tehát ne számítsunk olyan ultra realisztikus környezetre és karakterekre, mint a FFVIII-ban – sokkal mesészerűbb lesz az egész játék, ami egyáltalán nem baj. A harci rendszer alapjai nem változnak, de kíváncsiakra a GF (vagy Summon) támadásokat vagy lerövidítik, vagy átnyomhatók lesznek, így nem kell őket mindig végignézni. A grafika így az előzetes képek alapján elképesztő lesz, mindent kifacsarnak, amit csak a PlayStation-ből lehet. A játék Japánban nyáron, Amerikában ősszel, míg nálunk – reméljük – télen jön ki.



ALONE IN THE DARK 4 (PLAYSTATION/DREAMCAST)

Darkworks/Infogrames

Alone in the Dark volt az elő olyan horror kalandjáték, amelyben rögzített kameraállásokból követhetjük az eseményeket, ezt a játékot nevezhetjük a Resident Evil apjának. Évekkel ezelőtt PlayStation-re is megjelent egy rész és most elérkezett az idő a folytatáshoz. Az Alone in the Dark 4-el a készítők megpróbálják végsőkéig kihasználni a PSX erejét, és a képek alapján úgy tűnik sikerülni is fog. A játék külsőleg a Resident Evil-re fog hasonlítani, ám olyan fényeffektekkel is találkozhatunk, mint eddig nem sok játékban. A főszereplő most is – mint az előző három részben – Edward Carnby, aki egy szigeten eltűnt barátja után nyomoz. Nagyon jó horrortörténetre, zombikra, szörnyekre és elképesztő grafikára számítsunk. PlayStation-re és Dreamcast-ra egyaránt megjelenik a játék valamikor 2000 őszén.



CHRONO CROSS (PLAYSTATION)

Squaresoft

A Chrono Cross egy nagyon egyedi RPG játék lesz a SquareSoft-tól. Voltaképpen az öt éve megjelent SNES-es Chrono Trigger – nem történetbeli – folytatásáról van szó. A sztori főszereplője Serge, aki képes párhuzamos dimenziókba és időbe utazni. Egy ilyen utazása során ismerkedik meg Kid-dal a lányal, akivel barátok lesznek. A játék lényegét az adja, hogy a dimenzió és időutazással két világ között járhatunk. Ha az egyik világban megváltoztattunk valamit, az hatással lesz a másik világban történő eseményekre. A játék során több mint 40 karaktert vehetünk fel, és mindegyikükkel más-más támadásokat és varázslatokat szerezhetünk meg (mindegyik karakter legjobb támadását külön meg kell szerezni, kisebb kalandozások árán), így készülünk egy nem mindennapi hosszúságú játékra! A Chrono Cross harci rendszere a hírek alapján a Xenogears-hez hasonlít, csak sokkal jobb annál. A grafika nagyon szép lesz, stílusában a FFVII-hez áll közel és még szebb is nála – legalábbis ami a karaktereket illeti. A játék 2000 vége felé érkezik Amerikába, reméljük azután eljut hozzánk is.



CASTLEVANIA 2 (NINTENDO 64)

Konami

Az N64 tulajdonosok bizonyára tudják, hogy a Castlevania című játékokat a Konami nem tudta befejezni, így egy csomó minden kimaradt az eredeti verzióból. A hiányosságokat pótolandó a cég elhatározta kiadja a Castlevania 2-t. Ebben a részben benne lesz, ami az eredetiből kimaradt. Az új rész ugyanazzal a grafikai engine-nel készül, mint az előző epizód. A főszereplő Khon, aki alapjában véve egy ember, ám képes farkasemberre átváltozni játék közben. Ilyenkor extra erőre és tulajdonságokra is szert tehetünk. Az új rész új pályákat vonultat fel ám a megjelenési dátum még nincs tisztázva.



OFFROAD THUNDER (DREAMCAST)

Midway

Az Offroad Thunder egy nagyon jó versenyjáték lesz. A készítők igyekeztek élethűvé tenni a játékot és ezért a grafikát rendkívül szépre fejlesztették. A játékban a világ ó részén 12 pályán teheszünk próbát a vezetési képességeinket, a lehető legváltozatosabb időjárási körülmények között. Vezethetünk esőben, hóban, ködben, éjszaka stb. Olyan járgányokat próbálhatunk ki, mint a Monster Truck, Buggy, Jeep stb. Várhatóan lesz két játékos mód is ebben a nem mindennapi versenyjátékban. A készítők a játékot 2000 tavaszára ígérték, tehát bármikor megjöhét.



TOMB RAIDER FILM

Végre nyilvánosságra kerültek a konkrétumok a Tomb Raider filmmel kapcsolatban. A játék négy részéből PlayStation-re és PC-re eddig több mint 21 millió darabot adtak el, és már régóta keringtek pletykák a készülő filmmel kapcsolatban. Amerikában hihetetlen népszerűségnek örvendő Larát például megválasztották az év legszexisebb nőjének, és a külföldi magazínok is tele vannak vele.

A filmmel kapcsolatban bizonyára a főszereplő személye izgat mindenkit. Lara Croft-at Angelina Jolie személyesíti meg, ő egy híres színésznő Amerikában, eddig háromszor tüntették ki Golden Globe díjjal. Ezenkívül több filmben mellékszereplő volt pld. The Bone Collector, Pushing Tin, Girl Interrupted – ez utóbbi színészi teljesítményéért Oscar díjra is jelölték. A filmet Simon West rendezi, akinek a Fegyencjártat és a The General Daughter-t köszönhetjük. A történettel kapcsolatban illetve, hogy mikor fog kijönni a film még nincsenek információink, de majd tudósítunk a további fejleményekről. A hölgynek a mellékelt kép szerint minden "adottsága" meg van Lara szerepére.



TEST DRIVE RALLY (PLAYSTATION/NINTENDO 64)

Digital Illusions/Infogrames

A Test Drive sorozat az egyik legrégebbi autós játék, ami a piacon van. A készítő úgy gondolták, hogy a közúti és az offroad versenyek után a rallyval is megpróbálkoznak. Igyekezniük kell, hisz ebben a műfajban óriási nevekkel kell felvennie a versenyt a játéknak. Egy exkluzív szerződés keretében sikerült elérniük a készítőknél, hogy a játékban igazi pilóták, csapatok és szponzorok szerepeljenek. Az autó választék nagyszerű összesen 20 tagot számlál, melyek közül lesz Ford, Renault és az isteni Subaru is. Összesen 51 pályát készítenek a játékhoz, ami azt hiszem bőven elég és az ígéretek szerint megpróbálják minél jobban szimulálni egy igazi rallyautó viselkedését. Számítani lehet egyedi grafikai trükkökre, pld. a víztücsökből tükröződik a táj. A játék egyaránt várható PlayStation-re és Nintendo 64-re is valamikor 2000 tavaszán tehát bármikor befuthat. A játék pontos címe még nem tisztázott (Rally Masters?)



SUPER MARIO ADVENTURE (NINTENDO 64)

Nintendo

Még SNES-re pár éve kijött – Japánban és Amerikában – egy Super Mario RPG című játék, melynek most készül a folytatása természetesen N64-re. Az Európában Super Mario Adventure névre keresztelt játék tehát egy egészen rendkívüli RPG játék lesz, minden tekintetben. A főszereplő természetesen Mario és a már jól ismert barátai és ellenfelei, mint például Yoshi, Bowser, teknőcök stb. is feltűnnek a történet során. A játék 3D-s terepeken játszódik, ám a karakterek klasszikus 2D-s kivitelben készülnek el. Egy így kicsit furcsának tűnik, de aki látta már PlayStation-ön a Xenogears-t, az nagyjából el tudja képzelni milyen lesz a játék. Biztosan nagyon szép, mivel a szereplőket és háttereket lefestették és így ültették át játékos formába. A Nintendo az RPG játékoknál megszokott módon egy egész világot épít fel, ami nem nélkülözi a harcokat sem, amelyekben a legkülönbözőbb fegyverekkel támadhatunk. A játék 50%-ban van még csak kész, tehát a megjelenésre még várnunk kell, de nagyon ígéretes darab. Japánban jövő január, Európában valamikor jövő ilyenkor lesz kész.



ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE (DREAMCAST)

Appaloosa/Sega

Készülőben van a magyar Appaloosa által Dreamcast-ra fejlesztett Ecco játék is. Az Ecco já 6-7 éve jelent meg MegaDrive-ra és nagyon sikeres volt. A folytatásban most is Ecco a delfin szerepét vesszük át. Ecco békésen él egy civilizációban, melyben az emberek és a delfinek békében élnek és segítik egymást. Egy garasz erő azonban veszélyeztetli a harmóniát és csak Ecco tudja megakadályozni a tragédiát, azaz a civilizáció pusztulását. A készítő egy nagyon szép 3D-s real-time víz alatti környezetet teremtettek, melyben olyan vizuális effektusokat láthatunk, mint sehol máshol és ezzel együtt a játék sebessége is rendben van. A játék saját szemszögből játszódik, és a víz alatt cápa, polipok és egyéb veszélyek fenyegetik delfinünket. Izgalmas játék lesz tehát az Ecco, ám a megjelenés még nincs pontosan tisztázva.



PLANET OF THE APES (DREAMCAST/PLAYSTATION)

Fox Interactive

Hát ezt is megéltük, az egyik legelső Sci-fi film, a Majmok bolygója elkészült játék változatban is. A film több mint 30 éve jelent meg és hat részből állt, így ideje volt egy játékot készíteni belőle. A történet kissé hasonlít a filmben látottakra, csak a szereplők különböznek néhány kivétellel. A főszereplő egy Ulysses nevű űrhajó pilóta – ember – aki egy szerencsétlenség folytán egy ismeretlen bolygóra zuhan, de túl éli a katasztrófát. Hamarosan kiderül számára, hogy 1000 évvel a jövőben jár, ahol már nem az emberek, hanem a majmok uralkodnak. Innen indul az akció-kalandjáték tervezett darab, ami kb. 15 főpályából és 70 kisebb szintből fog állni, és látogatást tehetünk olyan helyeken is, mint a Tiltott Zóna. A filmben megismert világot láthatjuk majd a játékban is, és néhány ismert szereplő lehet, hogy feltűnik – pld. Cornelius és Zira. A játékot Dreamcast-ra és PlayStation-re is kihozzák várhatóan az idén ősszel. Sőt, a Fox ígérete szerint 2001 nyarán elkezdik vetíteni a mozit a film új részét!



SPIDER-MAN (PLAYSTATION/NINTENDO 64)

NeverSoft/Activision

Készülőben a Pókember játék is. A játékot a NeverSoft készíti, így nem meglepő, hogy a grafikája a Tony Hawk's engine-jére épül. Pókember a játékban képes lesz minden olyasmire, amire a képességében is, tehát mászhatunk függőleges falakon, szöhetünk hálót ellenfeleinkre. Olyan trükköket is be lehet vetni, mint a hálón egy felhőkarcolóról több emeletnyi magasból himbálózni. Alapjában véve egy verekedős akció program lesz a Pókember, melyben 3D-s városokat készítenek és képességéből több ismerős szereplő is feltűnik, úgy mint Doctor Octopus, Lizard, Rino stb. Remélem a kedvencem, Venom is szerepel benne! Reméljük jól fog sikerülni és nem jut olyan sorsra, mint a legtöbb szuperhős főszereplésével készült játék. A Pókember 2000 júniusában jön ki PlayStation-re, a N64 verzió megjelenése még nincs tisztázva.

Veres Miki



FROGGER 2 (PLAYSTATION)

Hasbro Interactive

A Frogger egyike a legrégebbi videójátékoknak. Mivel sikeres volt a játék kb. két éve megjelent a feljavított verziója, és most úgy néz ki, jön az új rész. A játék alapkonceptje nem változott semmit, tehát át kell mennünk egy veszélyekkel teli úton, ami cseppet sem biztonságos. Az új részben szintén ez a feladat, de most néhány új dologgal feldobták a játékot, például új szörnyek jelennek meg, és olyan mozgásokra is képesek leszünk, amire eddig nem. A játék gyönyörű 3D-s grafikát kapott, és Frogger barátunk egy barátját is szerzett Lillie személyében. A játék teljesen az ügyességi és logikai kategóriába tartozik, így a kisebbeknek is ajánlott. A Frogger 2 előreláthatólag 2000 szeptemberében fog megjelenni.



WACKY RACERS 3D (PLAYSTATION/DREAMCAST)

Appaloosa/Infogrames

Szintén az Appaloosa készíti a híres rajzfilm a Wacky Racers alapján készített 3D játékot, ami a Crash Team Racing stílusú verseny lesz. A rajzfilmet egészen biztosan sokan ismerik és szeretik, így jó hír, hogy az ismert szereplők visszaköszönnének a játékban is. Jelen lesz Penelope Pistop, Dick Dastardly valamint a kedvencem Muttley is – ez utóbbi kettőnek különösen örülök, mert a rajzfilmben egy idő után már nagyon idegesített, hogy sose nyemek. Rajtuk kívül sok más titkos szereplő is lesz. Összesen öt játékmód lesz a programban, közöttük Multiplayer mód is és fegyverek és egyéb győzelmet elősegítő tárgyak sem hiányozhatnak. A játék idén nyáron jön PlayStation-re, a Dreamcast változat megjelenése ezt követi majd.



NYERTESEK

Disney játék:

Válasz: Goofy, Pluto, Dumbo, Aladdin, Simba, stb. (Disney Magical Tetris N64 játék)

Nyertes: Baranyi Gergő, Balassagyarmat

Tomb Raider játék:

Válasz: Lara Croft (Tomb Raider kártyacsomag)

Nyertesek: Zambó Gábor, Agyagosszergény Tóth Katalin, Bátornyeregye Király Zsolt, Ond

Star Trek játék:

Válasz: William Shatner (Star Trek kártyacsomag)

Nyertesek: Farkas Sándor, Zalaegerszeg Papp Lászlóné, Mezőtúr

JÁTÉK!

Die Hard játék

Nyeremény: 5 darab Die Hard Trilogy 2 demó CD.

Kérdés: Hogyan hívták az első Die Hard filmben a főgonoszt, azaz a német bandavezért?

Toy Story 2 játék

Nyeremény: Egy GameBoy TS2 kazetta. (A Modern Média Service ajándéka)

Kérdés: Hogyan hívták Woody dinoszaurusz barátját?

Disney Tetris játék

Nyeremény: Egy GameBoy Magical Tetris Challenge kazetta. (A Modern Média Service ajándéka)

Kérdés: Sorolj fel 5 Disney karaktert.

Tony Hawk játék

Nyeremény: Egy GameBoy Tony Hawk's Skateboarding kazetta. (A Modern Média Service ajándéka)

Kérdés: Sorolj fel 3 mostanság is aktív, híres amerikai gördeszkást.

Beküldési határidő: 2000., június 8.

Címünk: 1389 Budapest, Pf.: 132.

"Hadd szóljanak a lóerők!!" – szokás mondani minden nagyobb grand prix startjánál. Ahogy elhagytuk a 2000. évet, már leviszi a fejünket a technika, nem is beszélve a sebességről és az egyre többet megjelenő gépcso-
dák elképzelhetetlen erejéről és intelligenciájáról. A Rollcage már akkor is nagyon tetszett, amikor tavaly júniusban először láttam, mert valami más volt, egy új ötlet, új körítéssel, de ami igazán megfogott a játékban, az a hatalmas energia volt, ami mindvégig jelen van, függetlenül a helyezésünktől, vagy győzelmeink számától. Azok kedvéért, akik valamilyen úton-módon mégsem hallottak a játékról egy pár szót ejtenék a legalapvetőbb tulajdonságokról.

Bizonyára mindannyian ismeritek azokat a játékautókat, melyeket nem lehet felborítani, merthogy úgyis a talpukra fordulnak. A Rollcage-ben ilyen autókat vezethettek, úttalan utakon, hatalmas sebességgel és természetesen (mivel nem tudnak felborulni) olykor-olykor fejfel lefelé is. Magyarul a pálya itt nem csak az útból áll, hanem az alagutak plafonjából, a kanyarok korlátjaiból és néha egyéb tartozékokból.

A másik nagy pozitívum a gyűjthető fegyverek és power-up-ok használata. Nem elég, hogy remek grafikával, izgalmas versenyeket nyomhatunk, még célpontokat is meg kell semmisítenünk, és ha azok épp-az előttünk száguldozó kocsik, akkor bizony nekik kell "repülni". A ko-

több pálya és több autó vár minket. A menüpontokról a helyhiány miatt nem szeretnék sokat irogatni, elég annyi, hogy a navigálás egyszerű és a kivitelezése is hibátlan. Nem túl csúszás, ám az egész játéknak ebben rejlik nagy pozitívuma: az egyszerűségében.

A legfontosabb és legszembetűnőbb újítást az egyjátékos módban találhatjátok. Első játékosnak nem lesz feltétlenül könnyű az irányítás, így sikerült a fejlesztőknek beiktatni két újdonságot is. Az egyik a TRAINING, ami hiányzott az első részből (legalább is a PAL verzióból), a másik a SCRAMBLE, ami a remekül elsajátított vezetési technikánk utáni "szintfelmérő". Pontosabban egy pályáról pályára nehezítő versenysorozat, ahol az órát kell meg-

nyek a pályák és szemetek az ellenfelek. Tényleg ajánlom mindenkinek, még akkor is, ha néha-néha kívágná az irányítót az ablakon. Nehéz, de hatásos és legfőképp azért, mert hasznos szenvedésnek vagytok a SCRAMBLE módban áldozatai!

Elárulnék azért egy apróságot: vannak pályák, ahol az időhatárt szinte lehetetlen betartani, ám egy apró trükkel meg lehet kerülni a dolgokat. Egészen pontosan: a vékony pálya még vékonyabb vonalvezetései néha keresztezik egymást (természetesen más-más magasságban), így ha ügyesen leestek a kocsival egy kanyarban, ráeshettek a pálya egy másik pontjára, ez-

sebb, strapabíróbb. A pályákon összeszedhető fegyverek száma sem változott, sem a hatások, melyeket ezekkel fejthetünk ki a többi versenyzőre. Talán egy kicsivel nehezebb útvonalak vannak, bár a civil célpontok (mint például a különböző épületek) némileg kompenzálják ezt a problémát, mivel több van belőlük és több pontot ér a lerombolásuk, mint eddig valaha.

Összegezve a játék tartalmát, akár ki-másolhatnám a szűk egy évvel ezelőtt írt értékelésemet is, mivel teljesen meg-
egyezik a STAGE 2 értékelésével.

Grafikailag nem változott a játék, tartalmilag viszont csak javult. A több autó, a több pálya és a több



KIFORDÍTOM, BEFORDÍTOM. ÚJRA GÖRDÜL A KETREG



csik remek kezelhetősége alapkövetelmény volt, mivel a készítő olyan sebességgel ruházták fel a kicsikéket, hogy ha nem reagálna tökéletesen, következésképpen minden mozdulatunkra, bizony vezethetetlen lenne mindegyik. Egyszerűen az első részben sem találtam nagyon hibát és mivel az "egyszerű, de (szinte) hibátlan" játékok közé tartozott, igencsak megörültem, amikor a Martin rám bízta a második rész tesztelését is.

A Rollcage STAGE 2, tulajdonképpen ahogy a nevében is láthatjuk, nem más, mint az előző játék fejlesztett kategóriája. Több menüpont,

vernünk. Visszatérve egy pillanatra a gyakorláshoz, ott is időre kell hajtaniuk, de a játéknak abban a részében a hangsúly a folyamatos tanuláson, folyamatos javuláson van, míg a SCRAMBLE-részben sokkal inkább fogjátok át-közni a készítőket, akik megálmodták azokat a vékony és tekergős pályákat. Ott már a megszerzett tudást csiszolja szigorúan a gép, kegyetlen feladatokkal és szinte betarthatatlan időlimitekkal. Aztán, ha már sikerült 10-15 pályán átlépni, akkor jöttök rá, hogy e nélkül a bajnokságok kétharmadában egyszerűen nem lenne esélyetek, mivel ez a STAGE 2! Itt keske-

zel átugorva sok felesleges kanyart. Na, persze a legnehezebb és a vízvázlatzó feladatoknál ezt nem engedi a gép, de sok átvezető feladatonál könnyedén kivitelezhető a dolog.

Ha magukról a versenyekről szeretnék írni, tulajdonképpen nem sok feltűnő változást sikerült felfedeznem, mivel a játék lényege nem változott. Nyomni a gázt, és "meglovagolni" minden létező útfelületet. Ebben a játékban is (akárcsak elődjében) meghatározott versenygyőzelmek után, automatikusan kapjuk az újabb kocsit, ami persze gyorsabb, jobb, erő-

ellenfél még jobban felpörgeti, az amúgy is rettenően pörgős programot. Nem azt állítom, hogy hónapokig el tud vele játszani valaki, aki egyedül, egy irányítóval rendelkezik, de ha sikerül összerakni több gépet és összehívni pár azonos érdeklődésű figurát, óriási bulikat lehet csapni a ROLLCAGE STAGE 2-vel.

Adam



ROLLCAGE STAGE 2

PSYGNOSIS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS
13 MEMÓRIABLAK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK1
✓ MEGMARADT A RÉGI SZÍNVONAL
× A GYAKORLÓFELADATOK KISSÉ NEHEZEK

89%

Minden kétséget kizáróan a most trilógiává bővült Colony Wars sorozat darabjai a legjobb űrhajós akciójátékok, amik eddig PlayStation-on megjelentek. Ezt a tényt megerősíteni látszik a harmadik rész, a Red Sun, amely minőségével méltán kiérdemli az egyik legszebb PlayStationre készült játék címet. Az előző részek szintén magas grafikai szinten álltak, de az új részt ha lehet még jobban feljavították, sok újdonságot vezettek be, és kicsiszolták az egész játékot.

KOLÓNIAK HÁBORÚJA

A Colony Wars 3 a Vengeance (előző rész) idejében játszódik, ám a főszereplője egy új arc, egy Valdemar nevű pilóta. Egy napon Valdemar – aki mellesleg egy zsoldos is – azt a feladatot kapja, hogy derítse ki egy titkos űrhajó, a Red Sun titkát. A Red Sun-nal akarnak véget vetni az univerzumban a háborúskodásnak. Valdemar tehát felkerekedik és sok küldetésen kell átvergődnie, mire kideríti a Red Sun valódi célját.

A játék felépítése az előző rész óta sokat változott. A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk. Szerencsére gondoltak a kezdő játékosokra is, tehát egész ötletes gyakorló missziókat (Training Mission) oldhatunk meg, mielőtt nekilátnánk az igazi játéknak. A Logon-nál kezddhetünk neki a munkának. A Memory Card gondolom nem szorol különösebb magyarázatra, sokkal érdekesebb az e felett található három menüpont – kezdjük a legfelsővel, azaz a Mission Selection-nel. Mint a neve is mutatja itt a küldetések között válogathatunk. Ha rálepünk valamelyikre egy rövid leírást kapunk róla, valamint megnézhetjük a legfontosabbat is, azt, hogy mennyi lóvé jár a küldetés sikeres teljesítéséért. Mivel a főhős egy zsoldos nyilvánvaló, hogy pénzért dolgozik, így most a legfonto-

Érdemes okosan használni a térképet, ami nagyban megkönnyíti a munkánkat. A küldetések előtt mindig kiírja a játék, hogy melyik cél milyen színnel van jelölve. Nagyon fontos az úgynevezett Jump Gate (azaz a teleportkapu), amin távozhatsz a helyszínről és sokszor ide kell kísérni a szövetségeseinket is. A játék küldetései most fele-fele arányban tartalmaznak földi és űrbéli missziókat. A feladatok elég változatosak – főleg a földi küldetések – támadó és védő hadműveleteket egyaránt ránk bízunk.

delkezésünkre, de ahogy haladunk előre a játékkal – és veszünk jobb hajókat – úgy lesz egyre több üres hely. Ugyanez a helyzet a fegyverekkel és a felszerelésekkel is – egyre többet vehetünk belőlük. A fegyverek a tapasztaltabb Colony Wars játékosoknak ismerősek lesznek, mivel egy csomó alapfegyvert megtartottak, mint például a Shield Laser, amivel ellenfeleink pajzsát (zöld színű) törhetjük meg,

eslegessé vált cuccokat a Sell-lel eladhatjuk. Hajót az Upgrade Ship pont alatt lehet venni, de csak néhány sikeresen elvégzett misszió után.

A játék irányítása nem változott semmit – azaz jónak mondható. A rakétákat ugyanúgy ki kell biztosítani, mint régen (Háromszög), aztán lökhetjük ki őket.

ÉRTÉKELES

Mint fentebb említettem a grafika, ami már az előző részben is csúcs volt még tovább javult, sok apróság finomították a készítőket. Például a szép 3D-s robbanásoknál végre nem lassul be a játék, és még a legnagyobb teher- és hadi hajók mozgása és felrobbanása esetén is tökéletes marad az összkép. Persze igazán az űrben játszódó küldetések a szépek – meglátszik a magas fel-

bontás – ám javult a földi missziók minősége is. Igaz, még mindig sűrű a köd, ám most azért jobban észrevehetőek a távoli ellenfelek és célpontok. Sebesség probléma szerencsére nem jelentkezik és az átvezető animációk is nagyon jó minőségűek. A küldetések ötletesek élvezet volt őket teljesíteni. Azonban továbbra is igaz, hogy vannak missziók, amik gyázatosan nehezek – főleg a védelmező küldetések. Ezeken lehetett volna még csiszolni, mert nem túl jó dolog, amikor a megvédendő célpontra ráront a tízszeres túlerő, és egyszerűen képtelenség vagy nagyon nehéz megvédeni (lásd. a "Morgen hajója" nevű küldetést). Szóval a játszhatósággal azért vannak apróbb gondok és néha az sem egyértelmű, mi a pontos feladat.

A játék egyébként tökéletes hangulattal rendelkezik, amit az igen jó zenék biztosítanak. A hangulat és a zenék is kissé Star Wars-osra sikerültek, ami gondolom nem véletlen, ám ez egyáltalán nem baj, inkább előnyére vált a játéknak – már intrón is meglátszik a SW hatása, gondolok itt a főcímrre. A játék szerintem nagyon színvonalas, mindent összevetve nyugodtan kijelenthetjük hogy a Colony Wars: Red Sun a legjobb űrhajós játék PlayStation-re.

Veres Miki



sabb feladat minél több pénzt összeszedni, amiből aztán fejleszteni lehet a hajóinkat. Sőt egy idő után új hajókat is szerezhetünk magunknak. Amennyiben kiválasztottunk egy nekünk tetsző missziót először nem árt áttanulmányozni mi is pontosan a feladat, és ha ezzel megvagyunk a Lunch-csal már indíthatjuk is a küldetést – megjegyzendő, hogy a küldetések közben a Pause menüben is áttanulmányozhatjuk az aktuális feladatokat.

Érdekes, hogy a kötelezően megoldandó feladatok mellett sokszor találkozunk másodrangú küldetésekkel, amiket nem muszáj ugyan megcsinálni, ám teljesítése esetén extra bevételhez juthatunk – például amikor egy kalózhajót lehet megsemmisíteni. Az igazsághoz hozzátartozik,

hogy sokszor nem éri meg ezeket a küldetéseket megcsinálni, mivel túl nehezek, és mire felfejlesztjük a hajónkat arra a szintre, hogy győzzünk, több pénzt költünk, mint amennyi a győzelemnél jár. A jobb alsó sarokban áttanulmányozhatjuk, hogy milyen fokozatunk van (Ranking – ez mutatja milyen jó pilóták vagyunk), mennyi ellenfelet öltünk le (Kills) és végül mennyi pénzzel rendelkezünk (Credits). Térjünk vissza a hajók fejlesztéséhez, amit a Upgrade Parts pont alatt lehet elvégezni. Itt üres blokkokat fogunk találni, ahova az Equip HardPoint Item-mel fegyvereket és felszereléseket vehetünk. Kezdetben csak négy üres blokk áll ren-

delkezőnk, de ahogy haladunk előre a játékkal – és veszünk jobb hajókat – úgy lesz egyre több üres hely. Ugyanez a helyzet a fegyverekkel és a felszerelésekkel is – egyre többet vehetünk belőlük. A fegyverek a tapasztaltabb Colony Wars játékosoknak ismerősek lesznek, mivel egy csomó alapfegyvert megtartottak, mint például a Shield Laser, amivel ellenfeleink pajzsát (zöld színű) törhetjük meg,



valamint a Stun Missile, amivel elektromos zavart okozhatunk és ezáltal lebéníthatjuk ellenlábasainkat. A fejlesztéseket mindig végezzük el, mert sokszor nagyon fontosak a sikerhez. Főleg rakétákat érdemes vásárolni. A már fel-



COLONY WARS: RED SUN
 PSYGNOSIS/SONY
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT
 1 JÁTÉKOS
 1 MEMÓRIABLAKK
 ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK1
 ✓ GYÖNYÖRŰ GRAFIKA
 KIFOGÁSTALAN HANGULAT ÉS
 NAGYON JÓ KÜLDETÉSEK
 × RÉALISAN NEHEZ NÉHÁNY
 MISSZIÓ TELJESÍTÉSE

90%

Megmondom őszintén, kicsit unalmasa kezd válni, hogy akármerre megyek és bárhol megemlítem, hogy épp a F1 2000-et tesztelem, azonnal



két féle reakciót kapok az emberektől. Vagy "Nehogy valami Schumi ellenes dolgot írjál!" vagy "PSX-re nincs is jó Forma 1!". Na srácok, akkor most tisztázni szeretnék valamit mindkét kérdéssel kapcsolatban!

Először is, nem az én tisztem eldönteni, hogy ki a jobb pilóta még akkor sem, ha mindig én tesztelem ezeket a játékokat. Én a finn pilótát szeretem jobban, mert nem tesz a Schumacher-féle nagyképűség és az egész versenyhez való hozzáállása. Zavar, hogy leszól mindenkit és mindent megtenne a győzelem érdekében. A másik oldalról viszont ő az egyik legjobb pilóta, akit valaha láttam, esőben meg egyszerűen zseniális. Ha esik az eső a pályákon, nem nagyon kétséges, hogy csak motorhiba miatt veszíthet Schumi, még akkor is, ha nem az első rajtkockáról indul. De nem véletlenül írtam azt, hogy az "egyik" legjobb, mivel Mika a másik! Tény, hogy pár éve, még a németek istene volt a legjobb a mezőnyben, de a 2000-es idényben (függetlenül a bajnokság je-

A másik dolog, az a bizonyos "PSX-re nincs is jó Forma 1!". Ha jól emlékszem valami hasonlót pontosan én írtam le szűk két évvel ezelőtt, amikor az első ilyen játékot teszteltem. De én sosem írtam, hogy nem is lesz! Csak minden alkalommal hangot adtam rosszkedvemnek azért, mert egyik játék sem tudta azt nyújtani, amit egy

nem azt állítom, hogy jobb, mint a PC-s GP2-volt, de a maga kategóriájában az eddigi legjobb. **(Sokan állítják, hogy jobb. Tyler)**

Az intró még nem annyira központi kérdés, így elég annyit írni róla, hogy rövid és szép. Minden fontosabb autó feltűnik egy pillanatra a Ferrari-től egészen a (szerintem) gyönyörű szép új Jaguar-ig.

Ezt követően a nyelvválasztás után azon-

TINGS-nél megnézni a dolgokat. Az irányítót mindenki 3 módon konfigurálhatja, így erről nincs mit írni. A vizuális beállítások túlmutatnak magán a játékon is, mivel a DISPLAY ADJUST pontban a televízióknak fény, kontraszt és élesség-beállítását is optimalizálhatjuk. Ez azt jelenti, hogy nem csak a játék színvilága lesz élethű, hanem amikor kikapcsolítjuk a gépet a TV színei is ilyenek maradnak. Ezt egyszerűen úgy állíthatjátok



lenlegi állásától) Mika Häkkinen egyértelműen méltó ellenfele Schuminak. Még a vak is láthatja, hogy amikor egymás mellől indulnak a versenyeken, azonos mennyiségű benzinnel (lásd. Imola) és egyik autó sem adja fel a küzdelmet, egyértelműen fej-fej mellett halad a két pilóta. Schumacher olyan, mint egy gép, hibátlanul vezet, szinte tökéletes. Häkkinen viszont igenis gyorsabb rengeteg helyen, még akkor is, ha ezért a Ferrari tábor a fejemet veszi! Az már egy másik dolog, hogy mint már írtam, esőben a németet nem nagyon veri meg senki és az is igaz, hogy Mika sokkal labilisabb, mint sörszlopáló ellenfele. Mindezek ellenére szerintem mégis kicsit maradi dolog összehasonlítani Schumi jelenlegi státuszát a bajnokságban, és az 5-6 évvel ezelőttil. Akkor tényleg kiemelkedően ő volt a legjobb, de most már messze nem ennyire nyilvánvaló a fölénye.

megírjuk, így nem kell félnetek, hogy potyára dobjátok ki a pénzeteket egy újabb F1-klonra. Ennyit az én véleményemről és most talán foglalkozunk a játékkal.

Pontosan azért, mert finoman szólva sikertelen vállalkozások voltak az eddigi GP játékok (bár a Monaco GP már közel járt a "jó"-hoz), nagyon vártam az EA Sports-tól az F1 2000-et, mivel ettől a játékefejlesztő csapatától eddig sokkal inkább láttunk jó és élethű programokat, mint nagy bukásokat. Reméltem, hogy ha ők állnak neki száguldo cirkuszt játszani az színvonalas és a Playstation tudásához képest használható, esetleg jó lesz. És, képzeljétek el, azt kell mondanom, hogy megvan az első Forma 1 játék, amit nem kell kidobni az ablakon, ráadásul még hivatalos is, eredeti nevekkkel, realisztikus mozgásokkal és (ami a legfontosabb) élvezhető játszhatósággal! Persze

na a központi menüben vagyunk, aminek a kialakítása, hangulata jó és kifejezetten ötletes. Jól mutatnak azok a bedigitalizált filmek a kis kockákban, arról meg nem is kell említést tennem, hogy a navigálás egyszerű, mint egy vonatfűtő. Először érdemes a SET-

be hogy a TV-t addig tekergetitek, vagy nyomkodjátok, amíg a teszt képernyőn a fehér csík alatt már nem látni semmit. Ugye fentről lefelé halványulnak a színcsíkok, és ha eleget játszadoztok vele, a fehér vonalon alul majd eltűnik minden fénycsík. Ilyenkor



van a kontraszt, az élesség és a fényerő tökéletes összhangban.

Az OSD az On Screen Display, ami a képernyőn megjelenő üzeneteket jelenti. Akinek kell, állítsa be! Az ASPECT-et viszont ajánlom mindenkinek, hogy nyomja WIDE-ba (szélesvásznúba), mert egyszerűen úgy valóságosabbak a formák. Ezzel végeztünk is a beállításokkal, így indulhatunk a versenyre.

A QUICKRACE pontot csak érintőlegesen szeretném megemlíteni, mivel komolytalan és könnyű, így koca-ver-

tesen minden új pilóta megtalálható, itt van Button, Nick Heidfeld és Mazzacane is. Nincsenek a tesztpilóták választható státuszban, de ez talán nem is baj, mivel azok úgysem versenyeznek (kivéve, ha valamelyik villámlábú sofőr eltöri mindkét lábát egy ki egyenesített kanyarban), így nem sokat veszítettünk kihagyásukkal.

A bajnokság előkészületeinek a következő pontja a különböző nehézségi beállítások pontosítása. Az időjárást érdemes realisztikusan hagyni, így izgalmasabb lehet a verseny különösen akkor, ha EASY vagy MEDIUM nehézséget választotok két sorral lejjebb. Az EASY nevelésén könnyű, a MEDIUM úgyszintén, így a HARD fokozat volt az első, ahol kicsit megizzadt a tenyerem, mivel ott már kőkeményen odateszik a járműveket a pilóták, néha-néha még kék zászlónál is, ami határozottan szabálytalan.

kell eldönteni, hogy milyen kerekeket rakunk fel, de ezt csak szakértőknek ajánlom, mert ha esőben SLICK-eket választunk, nem nagyon jutunk el a boxutcaig, hogy lecseréljük. Az utolsó két pont a motorhibák és sérülések aktiválása. Uraim! Legyünk férfiak és kapcsoljuk szépen be mind a kettőt. Hogy néz ki egy olyan verseny, ahol nem tudunk megsérülni, akár mennyit ütközünk és a motor is kibír minden gyötrelmet. Ha valaki ennyire könnyen akar játszani, az nem kezdjen bajnokságba, hanem menjen gyorsversenyre, ott ugyanis van fékrásegítő és automata kormány.

Amikor túljutottunk a verseny technikai opcióin, megkezdhetjük magát az előkészületeket az éppen aktuális nagydíjra. Gyakorolhatunk, vagy azonnal neki kezdhetünk az időmérő edzésnek. Tesztelhetjük is a pályát és az autót, és megnézhetjük az időjárást, kérékválasztékokat, ajánlott box-stratégiát. Ha már mindent megnéztünk és nekikezdünk az első repülő körünknek egy jó rajtkocka reményében, még a boxutcaiban állva vegyük szemügyre a kocsik beállításait.

Egyéb játékokban ott szokott a legnagyobb törés bekövetkezni, amikor ehhez a részhez ér a játékos, mivel itt a technika, szakzsargonok és érthetetlen számok tömkelege fogadja. Az EA Sports-os arcok remekül és egyszerűen megoldották a 8 legfontosabb paraméterrel. Ezeket a fel/le nyilakkal változtathatjuk és az igazán hasznos része a képernyő jobb oldalán látható kijelzőkben rejlik. Ha valaki ugyanis nem tudja, hogy mit változtat egy puha vagy kemény felfüggesztés vagy a légtérrel-szárnyak átállítása, csak rápillant a kijelzőre és máris láthatja, hogy miként befolyásolja a kocsi viselkedését az éppen elvégzett módosítás. Ráadásul még a kép alján is folyamatosan segít a gép és tanácsokat ad kezdő versenyzőknek. Higgyétek el, hogy ez az egyik leghasznosabb újítás a játékokban. Nem kell érteni a versenyzés technikai részéhez és mégis be tudjátok állítani a kezetekhez az autót, pályától függően.

Az időmérő edzések alatt ne feledjétek el, hogy csak 12 körötök van és ebből egy, amíg kijöttök a boxutcaból és egy, amíg be mentek! Nem marad sok tiszta kör. A gép ráadásul megadja a lehetőségét, hogy rögtön nekikezdhesetek a leggyorsabb körnek (Start Flying Lap), de akkor is levonja a plusz 2 kört, mintha magatoktól jutottatok volna a célegyenesbe a boxból.

Ha megvagytok az időméréssel, következhet a verseny. Az autók irányíthatósága nagyon jó és a szokásos korlátokhoz képest kifejezetten érezhető. A megpördülések sem az egy sémára épülő keringők, hanem ha időben korrigálunk, akár pördülés közben is megfoghatjuk a kocsit. Az ellenfelek kicsit buták és erőszakosak, de ez nem meglepő,

merem állítani, pusztán élethű. A verseny alatt nincs kommentátor, mivel saját csapatunkat halljuk a rádió. Érdemes odafigyelni minden mondatunkra, mivel nem beszélnek össze-vissza, sokszor határozottan jó tanácsokat adnak, nem is beszélve a folyamatos információkról a többi autóval kapcsolatban. Mivel verseny alatt egy pillanatra is zavaró lehet lepillantani a kijelzőre, egyszerűbb hallani, hogy a mögöttünk lévő kocsi mennyire van tőlünk.

A versenyszabályok betartására vigyázzatok, mert vannak pályák, ahol határozottan szigorúak a bírók. Ha Melbourne-ben például a hosszú vízparti egyenes követő S-kanyarban levágjátok az íveket, azonnal 10 másodperces "STOP/GO" büntetés lesz a nyakatokban. Máshol viszont egy-két nagyobb ütközéstől is eltekintenek a bírók, még akkor is, ha direkt volt.

Pályák tekintetében is a legfrissebb naptár szerint halad a bajnokság, így benne van a játékban az indianapolisi aszfaltcsík is, és a versenyek időpontjai is tökéletesen meg egyeznek a valóságos időpontokkal.

Mindent összevetve, végre egy olyan játékot sikerült megjelentetni, ami után nem elkészedve és rosszkedvvel, hanem adrenalin ittas, vigyorgós arccal sikerül cimboráimmal nekilátnunk a kalóriaszegény palacsintázásnak 6 óra játék után. Ez váratlan és hatalmas pozitívum (mármint a játék, és nem a palacsinta tekintetében)! Még most is szokatlan és nehéz az irányítás, néhol gyengécske a grafika és a verseny legizgalmasabb jeleit visszajátzó ismétlés használhatatlan, mégis összességében azt kell mondanom, hogy megszületett az első Forma 1 játék PLAYSTATION-re, amivel játszani is lehet és igazolja azt a tény, miszerint mindent játszhatóvá lehet tenni, csak elég időt, elég munkát és elég szakértelmet kell beleölni.

Adam



senyzőknek ajánlom. Itt nyilak mutogatják a kanyarokat, bénák az ellenfelek és szinte sérthetetlenek a járművek. Bemelegítésnek és levezetésnek egyaránt jó ez a pont, de akik komolyan szeretnek játszani, azok tartsanak velem a CHAMPIONSHIP pontba.

Először természetesen a pilótánkat kell kiválasztanunk, amit megszépít és megkönnyít az a tény, hogy mialatt próbáljuk leadni voksunkat a vezető mellett, megnézhetjük eddigi eredményeit és alaposan végignézhajjuk az autót is több kameraállásból. Mivel a legfrissebb játékról van szó, természet-

A versenytávolságot szerintem érdemes 8 körben megállapítani, mert az nem túl kevés, de nem is túl sok. Persze minden fajta távolság választható, így mindenki kedve szerint választhat versenytávot. Az üzemanyag felvételt csak akkor érdemes aktiválni, ha 16 körnél hosszabb versenyre vállalkozunk, mivel rövidebb táv esetén egyszerűen nincs értelme kimenni, mert az el-

vesztett időd nem tudjuk behozni, különösen HARD fokozaton. A zászlóktól nem lesz semmi bajunk, így hagyjuk csak őket bekapcsolva, sosem baj, ha tudjuk, hogy bal eset volt a pálya másik végén és az sem zavaró, ha lekörözésnél tudtára adják az előtünk cammogó delikvensnek, hogy gyorsabb gépjármű közeledik hátulról. Persze eme utóbbi jel akkor nem olyan káprázatos, ha minket köröznak le...

Ha a kérékbeállítást elvállaljuk és ON módba kapcsoljuk, annyit változik a játék, hogy a verseny előtt a boxutcaiban nekünk



Az egyik szemem sír, a másik zokog. Fél órával ezelőtt mindkettő nevette. Egy órával korábban pedig az egyik sírt, a másikra pedig már nem emlékszem... Nem, nem ment el a maradék eszem, csupán megpróbáltam végigjátszani a Syphon Filter 2-t. Én bolga... Megszívtam az első résszel is, minek vettem ezt is a nyakamba. (Amikor felkérdeztem a Veres Mikit, hogy mit szólna egy SF2 végigjátszáshoz, látnok kellett volna a pocokját! Majdnem elküldt melegebb égtájra.)

Hosszú csend és hallgatás után piacra került a 989 Studios sok tekintetben (negatív és pozitív) egyedülálló játékának folytatása. Várjatok, korai még az üdvözlő! A SF2 ugyanis enyhén szólva EMBERT PROBALÓ játék, mind fizikailag, mind szellemileg. Erre – mint a programmal kapcsolatban megemlítendő legfontosabb momentumra – még visszatérek. A játék most már 2 CD-n terjeszkedik, tehát kis tűlzással azt mondhatnám, hogy bele fogtok öregedni, mire végignyomjátok.

MI TÖRTÉNIK ITT?

Azt hiszem, hogy a SF (tehát az első rész) azon játékok között volt, amit a Sony által küldött előzetes jóvoltából az első között játszhattam végig kis hazánkban. Általában igen precízen szoktam eljárni az ilyesfajta



stuffok történetének értelmezésével kapcsolatban, a Metal Gear Solid-nál például már majdnem felvázoltam a szereplők családfáját is, annyira belemerültem az előzményekbe. A Syphonnal viszont más volt a helyzet.

Egyszerűen nem tudtam odafigyelni a sztorira! Kétszer játszottam végig, de halvány lila fűgom sem volt arról, hogy melyik karakter kicsoda, hogy hívják a főszereplőket és egyáltalán mi a fene történik a játékban?! Egy animációt nem néztem

végig benne, se az intrót, se a megyerést, se ami közte volt. Ennek az okát nem tudom megmondani. Valahogy olyan összevisszaságnak tűnik nekem az egész, túl sok a név, túl sok az átvezető film. Mindezek ellenére magával a játékkal a hibáival együtt jókat szórakoztam.

A SF2 tetszetős címkepernyőjén kezdés után felvannak a szereplők. Kábé nyolcan lehetnek – amikor ezt észrevettem, már gyanús lett a dolog. A bevezető intrót ugyan elkezdtem nézni, de asszem 7-8 perc után abbahagytam. Főleg, hogy ha jól rémlik nem is egy film van a játék elején. Nekem erre se időm, se energiám. Mondtam is magamnak, hogy hű maradok a hagyományokhoz, és magáról te-

lehet halálos headshot-ot, azaz fejlövést is csinálni.

L2/R2 – Oldalazás. Ha a célzást mellé nyomod, kihajolsz jobbra vagy balra – mondjuk egy fedezék mögül.

R1 – Automata célra tartás.

Select – Nyomkodva fegyverváltás, nyomva tartva + R2/L2 fegyverválasztás.

Start – Menü előhívása. Map – Térkép.

Weaponry – Fegyverek. Objectives – Végrehajtandó feladatok. Parameters – Kikötések a küldetésekkel kapcsolatban. Briefing – Küldetés ismertetése. Options – Opciók.

X – Guggolás.

Négyzet – Lövés.

Syphon Filter 2

FILMSZÍNHÁZUNK BEMUTATJA...

szek a SF2 történetére és videó bejátszásaira. Egyszerűen nem érdekel – úgyhogy történetet azt most ne várjak tőlem. Aki akarja, nézze őket meg rakja össze, hogy ki-kicsoda!

Kör – Bukfenc.

Háromszög – Akció gomb. Felkapaszkodás, kapcsolás, nyitás – azaz mindig ezt kell nyomni, ha valamit használni akarunk.

MIÉRT ÚTÁLOM A SYPHON 2-T?

A SF2 eddigi pályafutásom történetének legszemetesebb, legolcsóbb, legcsalóbb, legnevetesegebb, legidegesítőbb és leglább-ször kontrollert illetve CD agyontaposásra ingerlőbb játéka.

Ennek több oka is van. A legfontosabbat már az első rész tesztelésekor is említettem: a "kapcsolós" rendszert. Ez azt jelenti, hogy a játék bizonyos előre letárolt pontok (kapcsolók) "érintése" után pakolja ki az ellenfeleket. Ez azt jelenti, hogy hiába látsz be egy hosszú pályaszakaszra, hiába nincs ott egyetlen ellenfél sem, ha túlhaladsz egy bizonyos ponton, a semmiből előd-mögöd ugrik valaki. Gyakorlatilag mindegy, hogy mit csinál, hogyan érkezel, éber vagy-e vagy sem. A páli ott terem, ahova őt "megtervezték" és lő rád, mint a baram. Ezért több pálya megoldása abból áll, hogy kitalálsz az esetleges egyetlen logikai feladat nyakatekert, szinte

kikövetkeztethetetlen megoldását, és végig csak araszolva haladsz, mint egy csiga, nehogy valaki egyetlen fejlvéssel keresztül húzza gondosan kidolgozott számításaidat. Na, a másik isteni újítás a mesterlövészek megjelenése. Ez egy igazán gyűlöletes dolog, hiszen a program bizonyos helyekre olyan mesterlövészeket tesz ki, akik minden képpen fejbe lőnek, ha nem egy bizonyos módon és irányba mozogsz (hiába kacsázol, hiába vetődsz el, le fog lőni). Általában ezek a pallik golyóálló mellényben vannak (hogy ne tud az automata célzást használni), becélolni őket szinte lehetetlen, a legalkalmasabb helyre vannak kitéve (jó messze) – egyszerűen nem lehet harcba szállni velük. Annyira pontosan lőnek, hogy az már enyhén szólva túlzás. Néha mindez kombinálva van egy-egy gránátvető vagy kézigránátos

KEZELÉS

A játék normál és analóg irányítóval is játszható. Nem tudnám megmondani, hogy melyikkel jártok jobban. Az irányítás igazi fizikai fájdalommal jár. A főszereplővel általában mozogni kell, ezért az analóg karokkal kényelmesebben lehet szaladgálni – én viszont a rendes iránygombokkal mentem, amiktől lerohadtak az ujjaim egy idő után. Meg is mandam miért. Az analóggal született polipnak kell lenni ahhoz, hogy egyszerre nyomjátok irányt (vagy guggolást), a célzást meg az oldalazás gombjait – ezt a kombinációt cirka percenként kell alkalmazni. Mivel én nem vagyok polip, ezért inkább a mancsom lefárasztását választottam.

L1 – Manuális célzás. Így



Nem állítom, hogy nem voltam bajban az ISS-el! Sokat hallottam elődeiről, és mégsem tudtam róla semmi kézzelfoghatót. Tudtam azt, hogy úgy emlegetik, mint FIFA-GYILKOS játékot, ám hosszú játékos pályafutásom alatt sosem találkoztam senkivel és semmivel, aki ezt érdemleges tapasztalatokkal megerősítette volna. Aztán a szerkesztőségben a kezembe kaptam a játékot, úgy, hogy gyakorlatilag az elődökkel még nem játszottam, így összehasonlítási alpom sem volt. Mindezek mellett el akar-

a tesztelés kétharmada ■ feladatok megismerése értelmezése és bemutatása Nektek, az olvasóknak, ám mit mondjak én? Lőjetek gólt!?! Ez édeskevés egy tízezer karakterre diszponált teszthez.

Ebben ■ cikkben sokkal inkább fogok a benyomásaimról és érzéseimről írni a játékkal kapcsolatban, és sokkal kevésbé írok majd ilyenekről, hogy formáció, nehézség és egyéb dolgok, amiket magától is láttok, ha kicsit elkezdtek játszani vele.

NEHÉZTALÁN KÖVETŐ HANGULAT...

Emlékeztek még azokra az időkre, amikor a legjobb és leglátványosabb focikat a játéktértermekben lehetett játszani valamelyik tengerpart üdülővezetében. Mert volt ilyen! Valamikor a 90-es évek legelején, ■ rendszerváltást követően követte a bécsi Gorenje-invázió, majd az olasz tengerpart következett, ahol magyarok tízezrei nyaraltak, mert közel volt, tenger volt és viszonylag olcsó is. Ott láttam először olyan játékgépet, ami elé be kellett ülni, és ketten lehetett játszani egymás ellen. A világ összes csapatából választhatunk és bár a játéknak nem volt realisztikus érzése, viszont foci érzése az igen!



tam kerülni azt ■ megszokott 2 oldalas sémát is, amit ilyenkor egy focijátékról írogat az ember, mivel évente kb. 10 db jelenik meg és optimális esetben mind a 10 az én kezem alatt fut át. Egyszóval néha kicsit tanácstalanul állunk mi tesztelők egy játék előtt, amikor tudjuk, hogy amit le kéne írni róla, azt már leírtuk több alkalommal, de lényegében a játék tartalma csak ezt tenné lehetővé. Különösen a sportjátékoknál nehéz a helyzet, mivel ott a programon belüli feladat sem változik sokat, karöltve a taktikai formációkkal. Minden ugyanaz, esetleg a menürendszer és a grafika ismeretlen az elején. Ha valaki egy RPG vagy bármilyen más játékot vesz alapul, láthatja, hogy ott



Nem mozogtak úgy a játékosok, mint mondjuk a Fifa2000-ben, de amikor megrúgtuk a labdát és az elkezdett repülni a maga fura kifli útvonalán ■ izigvérig foci-érzés volt még akkor is, ha csak egy gép előtt ültünk. Nem tudom...remélem többen is megfordultatok hasonló helyen és megtapasztaltátok ezt a hasonló érzést. Csöpögős nosztalgiának itt annyi kapcsolata van az ISS PRO Evolution-hoz, hogy ez a játék is ezt az érzést adja vissza egy kicsit. Amikor a Martinával beszélgettünk, arról, hogy FIFA-gyilkos a játék, szerintem mindketten arra gondoltunk, hogy ■ realisztikus, élet-hű, professzionális elemek megközelíthetők, esetleg elérik a FIFA szintet. Am itt nem erről van szó! Tényleg, mostanában,

amikor kedvem támad focizni egyet, elgondolkodom, hogy melyik játékot tegye be a gépbe. Ez nem technikai, vagy tartalmi különbségek miatt van, hanem egyszerűen azért, mert ez a játék pontosan azt a fura érzést bizsergeti meg (dual shock nélkül), amit akkor tizenévesen egy ilyen játékgép előtt kisgyerekként érezhettem azok, akik foci-rajongók és játékrájongók is voltak egyben. Nem azt állítom, hogy az ISS PRO Evolution teljesen megegyezik ezzel, hiszen ha ezt állítanám, akkor egy jó tíz évvel visszamaradt já-

meg többször is. Egyszóval érdekes a játék és használható mindenkinek, így most már belekezdene az érdemleges értékelésbe is.

NAVIGÁLÁS, MENÜPONTOK

A menüpontok és a navigálások értékelése előtt mindenképp érdemes szót ejteni



tékot próbálnék eladni. De azt viszont állítom, hogy a "kötelező" modernizálások mellett ott lapul egy olyan fajta játszhatóság, ami első tekintetre kicsit nehézkesnek tűnhet, ám pontosan ez a hűség a foci igazi menetéhez és sebességéhez az, ami megdobogtat minden játékos szívet. Itt nem tudok egy mérkőzés alatt 25 gól löni, még akkor sem, ha annyi-val jobbak vagytok az ellenfélnél, mivel az igazi "élő" fociban igencsak nehezen lehetne bármilyen csapat ellen egy azonos ligában, ilyen gólarányú győzelmet aratni. Nem tudok felpályáról gólt fejelni és nem tudok a szögletzászlótól gólt löni (bár ez az életben néha sikerül). A labda néha-néha bizony lecsúszik a lábunkról nem is beszélve a műesésekről és hamis nyögésekről, amit az ellenfelek ejtenek

a remekül sikerült introról. Kissé érzélgős, de minden tekintetben nagyon jó. Mintha egy jól megkomponált filmet nézne az ember. Szinte teljesen elfelejtjük azt, hogy egy számítógépes animáció.

A töltögetés alatti képernyő bizony nem a legszebb, de ezt az apróságot elnézhetjük a készítőknak, mivel rengeteg más dologra fordítottak energiát, ami a játék alatt látható, sőt érezhető is. A különböző bajnokságok közül a legmegszokottabbakat választhatjuk. Egyetlen van, ami kissé más, mint a többi, az pedig a MASTER liga. Ez amolyan bajnokok ligája, ahol a legjobb csapatok gyűlnek össze. Itt nincs EASY (könnyű) mód, csak normál és nehéz, de mondjuk ■ érthető. Ha barátságos mérkőzést választotok, akkor választhatóvá lesz egy All Star menüpont, ahol



■ világválogatottal vagy az európai válogatottal játszhattok, ez amolyan hab a tortán, érdekesség.

A mérkőzést megelőző utolsó menüpontban gyakorlatilag a mérkőzés összes paraméterét beállíthatjátok. Ez manapság már alapkövetelmény egy ilyen focijátéknál, így nem is volt számomra különösebben meglepő az egész, ám figyelmesség és alaposság tekintetében a csapatok mezválasztási lehetősége figyelemreméltó.

Névlegesen, amikor egy mérkőzés előtt beállítjuk ■ játékidőt, hosszúságot és minden egyebet a végén összeválogathatjuk a csa-

fényképből csinálták, de ez tényleg csak apróság, amiről csak a nagyon kukacoskodó tesztelők és kritikusok alkotnának rossz véleményt. A játék megkezdése előtt beállíthatjátok a kommentátor hangerejét és különböző egyén paramétereit beszédenek. Például ha kívánjuk nevükön szólítani a játékosokat is. Egyébként a játékosok és stadionok nevei külön érdekességnek számítanak, de erről egy pár sorral lejjebb fogok írni.

Szóval, a kommentátoron kívül beállíthatjuk a stratégiát is és a kontrollerekkel is játszadozhatunk a kezdő sípszó előtt. Ha már megkezdődött a meccs, pár opcióval többet is választhatunk ugyanebben a menüpontban, mivel hozzá adódik a sebesség és a kameraállások beállítása is. Ha már a

patok mezeit. Persze ez nem azt jelenti, hogy holmi mezarzenából ■ nekünk legjobban tetszőt kiválasztjuk és mehet ■ börrúgás, hanem a csapat tradicionális mezeiből a nekünk legjobban tetszőt választhatjuk a játékhoz.

kameraállásoknál tartunk nem meglepő, hogy ismétlések alatt forgathatjuk össze-vissza a nézőpontokat és a kamera látószögeit, ■ mellett még el is menthetjük a legszebb góljainkat, ami hasznos dolog, feltéve, hogy van hely a kártyánkon.

JÁTSZHATÓSÁG, LABDAKEZELÉS, BÍRÓI KÖVETKEZÉSEK

A játékosok kezelése elsősorban kissé lassú, ám idővel megérezzük, hogy csak élethű, ennyi az egész. Nem tudnak

künk irányítani, és mire mi manuálisan átkapcsolunk a szerintünk legfontosabb emberre, már rég elvették a labdát.

A kapusok jól védenek, néha túlságosan is. Elég nehéz befogni a kapujukat, bár azt vettem észre, hogy amikor az én kapumra lőttek, valamiért sokkal inkább "bénáztak" a hálóőreim. Láványosan repkednek és használható mozdulatokkal hárítanak a veszélyesebb helyzetekben, aminek azért kell örülni, mert ■ egy játékban a kapusok mindössze beleugranak a labdába és ennyi ■ összes védelem-animáció.

Maga a játékosok labdakezelése nagyon jó és realisztikus. Mint már írtam a rúgásoknál néha túlságosan is, mivel lecsúszik és rossz irányba csavarodik a labda ha rosszul rúgjuk meg. Nagyon pozitívuma viszont ■ játékosok mesterséges intelligenciája! Egyszerűen remek! Előre gondolkodnak és olyan focimozdulatokat tesznek a labda felé, hogy olykor-olykor úgy érezhetjük magunkat, mintha mi találtuk volna ki az egész támadást, pedig nem erről van szó. Folyamatosan helyezkednek, folyamatosan követik ■ támadást és egy-egy labdára igazi profizmussal lépnek ki. Ugyanezt sajnos nem tudom elmondani ■ védekezésnél, mivel ott viszont össze-vissza szaladgál mindenki, mintha eszüket veszítve keresnék a pontot, ahol elrúghatják a labdát.

A bíró nagyon kemény. Ilyen tekintetben mindenhol követi a játék a legfrissebb foci szabályokat, melyek szerint igencsak keményen kell megbüntetni azokat, akik felrúgják az ellenfelet. A bírók sem totóznak, azonnal kiállítanak, vagy sárgalaport adnak.

A labdakezelést és a különböző formációkat érdemes gyakorolni a TRAINING pontban, mivel tényleg szokatlan elsősorban a dolog, ám a gyakorlásnál több használható ötletet is bevetettek a készítő az érdekében, hogy a legfurfangosabb mozdulatokat is lehessen gyakorolni, a megfelelő környezetben.

NEVEK, SZÁMOK, HELYSZÍNEK

Ez az a bizonyos fent említett érdekesség. A játék nem hivatalos Fifa-játék, így nem kaphatta meg a jogokat az igazi játékosok nevéhez, ■ az igazi helyszínek megnevezéséhez. A készítő némi helyesírási hibával betűzték így össze a csapatokat, ami annyit jelent, hogy OWEN itt OWENN, vagy SEAMAN itt SEEMEN, vagy a magyaroknál PISONT itt PISINT (hehe). Persze ugyanígy vannak a stadion nevek is. Ám vannak em-

berek (rajtam kívül is), akik bizony sokat adnak az élethűségre, különösen a neveknek és helyszíneknek. Hát kérem, erre való az Internet! Ha erősen keresgéltek találni fogtok a világhálón egy PATCH fájlt, amit ha bemásoltok a programba (ehhez sajnos kénytelenek vagytok egy

újabb biztonsági másolatot csinálni), minden nevet és pályát az igazi néven fog emlegetni a gép. De ezt nem tölem tudjátok!!!

Tulajdonképpen mindent leírtam, ami fontos lehet ■ játékkal kapcsolatban, remélem némileg sikerült irányt mutatnom azoknak, akik szeretik a focijátékokat és sokat szoktak filozofálni azon, hogy melyik játékot érdemes megvenni. Az ISS PRO Evolution nem tartozik az átlagos játékok közé, bár ez külsőleg szinte teljesen kimutathatatlan, ám maga a játék érzése és menete teszi egy nagyon érdekes és tartós fociprogrammá a játékgyűjteményemben.

Adam



A MÉRKŐZÉS

A mérkőzések legfontosabb része természetesen ■ grafika és a labda kezelhetősége. Ebben a játékban egyikkel sincs gond. Sőt, merem állítani, hogy az ISS PRO Evolution némely megoldása határozottan jobb, mint bármelyik Fifa alkotásé. A stadionok teljes élethűséggel vannak megrajzolva, ■ játékosok hasonlítanak magukra és a mozgásuk és arányos keveréke az élethűségnek és a fent említett foci-mozdulatoknak, érzéseknek. Az picit csúnya, hogy a nézőket gyakorlatilag egy

5 másodperc alatt végigfutni a pályán és nem tudnak két térfeles gólt sem lőni. A passzolásoknak is több fajtája kivitelezhető, a kényszerítőtől egészen a hosszú labdáig, persze csak megfelelő gyakorlás után. Egy kicsit zavar engem a szerelések nehézsége, mivel annak kéne a leggyorsabbnak lenni, ám valahogy kicsit öregesen csúszkálnak be a fiúk. A másik apró probléma a játékos választás. Ezt úgy ■ a gép teszi, attól függően, hogy ki mennyire van a labdától. Na, ezt néha igencsak rosszul csinálja a masina, mert kifejezetten távolabbi figurákat enged ne-

ISS PRO EVOLUTION

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATHATÓSÁG
NEMEBŐNA
HANGULAT

14 JÁTEKOS
14 BÍRÓ
14 KAPUS

✓ UGYANAZ, MEGIS MÁS
MINT A TÖBBI
× A VÉDEKEZÉS NEM
NEHEZKÉ

93%

TEKKEN RIVÁLISOK?!

VEREKEDŐS NTSC JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

A kik hónapról-hónapra rendszeresen nyomon követik kis újságunk sorsát, azok már tudják, hogy az előző számunkban egy új rovatot indított be a főnök a "...Gyilkosok?!"-at. Ezek az oldalakon olyan játékokat mutatunk be amelyek csak NTSC verzióban jelentek meg (legalábbis hivatalosan, és az újság készültének pillanatáig), és komoly konkurenciát jelentenek az európai "királyoknak", ha valami úton-módon eljutnának hozzánk. Az elmúlt hónap-

a négy játékot összehasonlítani mind tartalmilag, mind kinézetre. Előljáróban el kell mondanom, hogy nem vagyok egy nagy bunyós, bár rengeteg verekedős játékot láttam már, hosszabb ideig csak a Tekken 2 és 3 tudott lekötöni. (Ha a Yie Ar Kung Fu-t, az International Karate Championship-et és Ninja-t nem veszem figyelembe, de hát az egy más kor volt.) Térjünk vissza inkább a Tekken 3-hoz és vizsgáljuk meg mitől kis olyan jó? Először is a grafika minden más verekedős

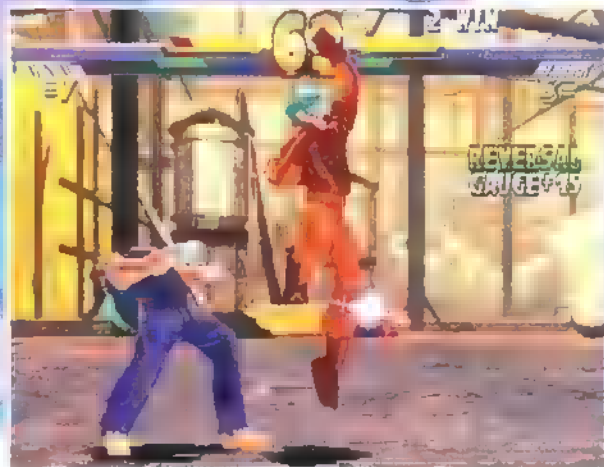
újabb(?) része, és a nagy elődök dicsőítése olyan régre nyúlik vissza, amikor még mindenki Amigázott, aztán jöttek a különböző SNES-es változatok és PS-en is volt már egy pár bőr lehúzó a Street Fighter névről. Gondoljunk csak a sok Super, Turbo, Challenge, Collection, Vs, Pocket, stb. verzióra. Emlékszem még a Konzol indulásának elején a Martin cikke miatt ki is próbáltam a sima EX-et (mert hogy nagyon jókat írt róla, de hát ez érthető is mert ő nagy SF fan). Nekem személy szerint nem jött be a játék, és minekután mostanában sokszor csalódtam a Capcomban, a nyakam tettem volna rá, hogy nem fogja kijavítani az EX-ben elkövetett hibákat, amik miatt nem játszottam halálra magam az SF-el. Na de lássuk konkrétan mire is gondolok.

Az első és legszembetűnőbb dolog, hogy a CD-n egy deka videó sincs, ami ugye magába foglalja azt is, hogy intróról csak álmodozhatunk. Ezt gyűlölttem már az EX plus Alpha-ban is. Igaz, hogy ettől még lehetne jó meg tartalmas a játék, de én szeretem ha veszik a fáradságot és már az elején elkápráztatnak egy hiper-szuper CG filmmel. De úgy látszik a Capcom-nál a vezetőség másképp gondolkodik, legyen minél olcsóbb, elég ha Ryu és Ken benne van, a népek meg majd úgyis megveszik.

A játék menürendszere is szinte teljesen megegyezik az előző részével, és bár vannak különbségek, túl sok újdonságot senki ne várjon tőle. Ahhoz képest, hogy japán viszonylag könnyű volt tesztelni, köszönhető ez annak, hogy szinte teljesen angol a feliratozás. Na, látogassunk el először a beállításokhoz (options). Amúgy a menük között lépkedni nem is olyan egyszerű, mert hogy az összes gombbal (Kör, Négyzet, Háromszög) az X kivételével be lehet lépni, de kilépni csak SELECT-tel tudunk. Szóval az Options-ban külön pontokba vannak csoportosítva a beállítható dolgok.

GAME OPTIONS: a bunyó körülményein változtathatunk úgy, mint menetek száma, időlimit, nehézségi fokozat, sérülések nagysága stb. SOUND OPTIONS-nál a hangok és a zenék vannak soron, annyi a különlegesség, hogy a legelső opciónál a BMX TEST-nél meg tudod hallgatni a CD-n található összes zeneszámat, bár olyan lapos mind, hogy egyik sem fog túl sok ideig megragadni az emlékezetedben. A MEMORY CARD remélem önmagáért beszél. A DATA BASE mint a neve is utal rá egyfajta adatbázis, ezen belül kétféleképpen nézhetjük meg a statisztikákat. A RANKING-nál azt, hogy melyik karakterrel érte el a legtöbb pontot

Arcade módban. A VS RESULT-nál pedig egy mindenre kiterjedő adatbázist tekinthetünk át (már akinek sikerül), itt ugyanis a gép számon tartja, hogy VS-ben ki kivel hányszor küzdött meg, és még rangsorolja is őket. Ez azért nem semmi. A KEY CONFIG-nál a két joy-t kalibrálhatjuk be kedvünk szerint. (Ja, lehet, hogy én vagyok a hülye, de mintha a játék nem használná a Dual Shock-ot.) Ugyanúgy, mint minden SF játékban itt is háromféle ütés és rúgás gomb van, de ezen kívül külön



Street Fighter EX2 Plus

gombra jelölhetjük ki a háromszoros rúgást és ütést, vagy pl. az EXCEL-t is, de erről majd később.

Lássuk milyen játékmódok állnak rendelkezésünkre. Van a sima egyjátékos mód (ARCADE), a többjátékos módok (VS, BATTLE TEAM BATTLE), gyakorolhatunk is kedvünk szerint (TRAINING, bár megjegyzem, hogy csak karaktert lehet választani pályát már nem), vagy különböző feladatokat teljesíthetünk egyfajta vizsgaként a TRIAL MODE-ban. Ezzel még el is szórakoztam volna, azonban a mozgások neveit japánul "írja" ki a gép, ez pedig sokat levont az élvezeti értékből. Néhány játékmódot azért hiányoltam (SURVIVAL, TIME BATTLE). A DIRECTOR egy érdekes dolog itt, aki-ben rendezői vér csordogál, kiélheti beteges hajlamait és kimentett visszajátszások bármelyikét felteheti a

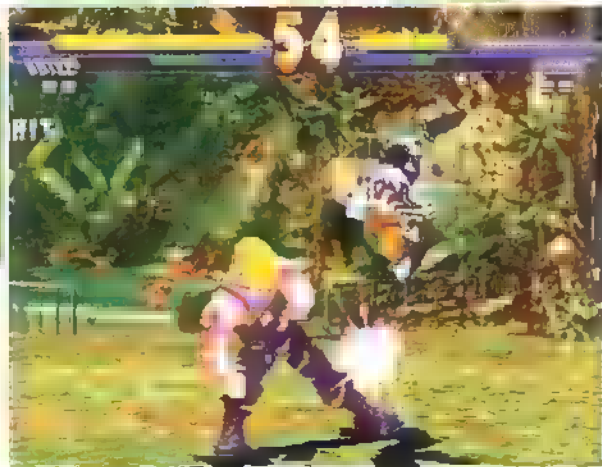


ban abba nyerkettetek betekintést, hogy a Gran Turismo-n kívül milyen autóvezető játékokkal is nyomulnak a felkelő nap országában. Most pedig kaptok egy csokorra valót a nemrégiben megjelent amerikai és japán verekedős játékokból, amelyek hangsúlyozom, hivatalosan csak NTSC verzióban léteznek. Mifelénk a Tekken 3 a király, legalábbis ami a bunyós anyagokat illeti, úgyhogy vele fogom mind

játékát magasan veri, minden karakter egy külön egyéniség, nagyjából a mozgások életszerűek, azaz nincs tele robbanásokkal meg speciális varázslatokkal, és nem fukarkodtak a játékmódokkal sem. De a legjobb mégis csak a rengeteg mozgás és ezek kombinálása volt, hónapokig is eltarthatott mire kedvenc embereim minden kombinációját, törését megtanultam profi szinten, épp ezért aztán igencsak fel kell kötnie a gatyáját, aki a Tekken 3-nál jobb verekedős játékot akar készíteni. A cikk végére pedig ki derül majd, hogy a szóban forgó négy program valamelyikének sikerült-e a trónfosztás.

STREET FIGHTER EX2 PLUS

Kezdjük talán a legnagyobbat, a Street Fighter-rel. Az EX2 Plus a sorozat leg-



Street Fighter EX2 Plus

STREET FIGHTER EX2 PLUS

CAPCOM

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS

18 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ EGÉSZ SZÉP, BLANKÁT MÁR RÉGÓTA

MINDENKI HIÁNYOLTA

× ÉG, HOGY NINCSENEK VIDEÓK, KEVÉS

MOZGÁS, SZINTE UGYANAZ MINT A

SIMA EX. TÖLT

79%

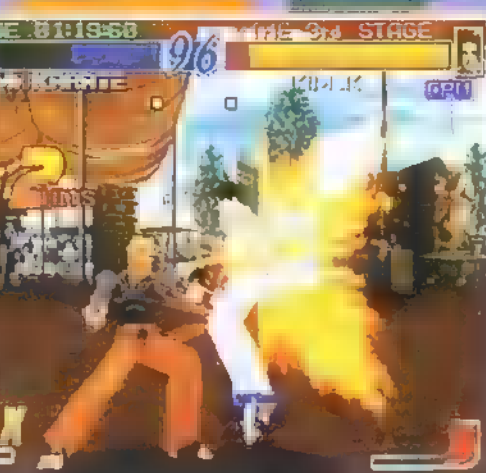
576 KONZOL

vágóasztalra, és kedve szerint alakíthatja. Bármilyen nézetbe állíthatjuk a kamerát, montírozhatunk, zoomolhatunk stb. tényleg jó dolog, bár szerintem a KO Kings 2000-ben jobban volt megoldva a kameramozgás. Aztán van még a BONUS GAME, amiben alapban benne van a hordóütogetős játék, és talán ha valaki sokat bíbelődik más bonusz játékok is bejönnek.

Kezdetben 20 karaktert üdvözölhetünk a csapatban, de a későbbiekben még behozhatunk 5-öt. Mindesetre itt van mindenki, aki számít a régi 2D-s részekből és az első 3D-s változatból is. RYU, KEN, GUDE, DHALSIM, SAGAT, VEGA, SKULOMANIA, DARK, GARUDA, valószínű ezek a nevek többet jelentenek nektek, mint nekem. Gondolom mindenkinek örömhír, hogy visszatért köreinkbe a tékozló fiú a brazilai őserdők mélyé-

szabadult műholdat kell szó szerint szétrúgni, a másikban pedig egy olyan faszi ellen kell megküzdeni, aki egy másik dimenzióban leledzik, és csak EXCEL-ben lehet sérülést okozni neki. Ehhez nekünk is át kell mennünk az ő "dimenziójába" (vagy milyébe), ilyenkor kell használni az EXCEL-t. Ez lehet egy külön kijelölt gomb a joy-on, (ha beállítottuk az options-ban), vagy a Háromszög+R1. Ekkor egy köztes térbe kerülünk, a háttér elsötétül, az emberünk elmosódik, és extra nagyokat sebezhetünk (elvileg). Ha sikerül teljesítenünk a bonusz szinteket jutalmunk az lesz, hogy a következő menet elején (kb. 20-30 másodpercig) sérthetetlenek leszünk. Ritkán előfordul hogy a kijelölt ellenfél helyére egy új tag lép, nem árt, ha nagyon gyorsan leverjük, mert ezután ő is választható lesz. A főellenség lenyomása után jön a ko-

menyire kevés mozgást lehet benne végrehajtani. Vannak a klasszikus emberspecifikus dolgok (tűzlabda, áram, kéznyújtogatás stb.) és egy pár új mozdulat meg az EXCEL, de még így sem több mint emberenkénti tíz. Ezek némelyike még egész látványos, de a többsége nagyon erőtetett, mint ahogy sok karakter fantáziátlan. Az sem hozott új szint a játékba, hogy páran fegyvereket is használnak (rakéták, bombák). Szerintem a kombórendszer is elég gagymag, igaz a gép sem kombókat hanem találatokat számol. Mert hát hiába lesz 23-as HIT-et, ha abból 8 ugyanaz a gyors lövés, a többi meg egy rúgás+ütés kombináció ismételtetése. A mozgásokról nem akarok semmit írni, mert egyszerűen Street Fighter-esek, ami egy SF játékban talán nem is meglepő. Par szó



Fatal Fury: Wild Ambition

abban már nem lesznek benne a fentebb említett hibák, viszont lesznek benne videók).

FATAL FURY WILD AMBITION

A második játék az amerikai illetőségű Fatal Fury: WA, és az SNK fejlesztése volt anno még 98-ban. Nem vagyok benne biztos, de mintha en-



あのゲームを遊べた!?
...かもしれない。



ハイスピード3D映像で餓狼ファイターが生まれ変わる!

父の仇、お前と...そして自分自身...越えるべき壁は、そこにいる。

父の仇、お前と3Dの演出が融合した「ワイルドアンビション」登場!

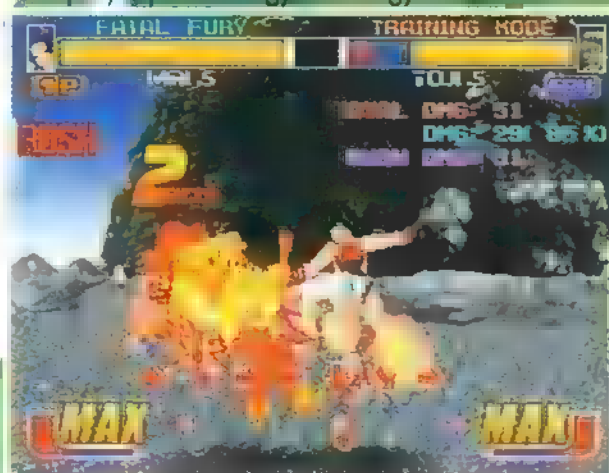
ról, az elektromos rájával keresztezett öslakó: Blanka. Egész pófásra sikeredett, levele "áramozni" is mint régen, csak a menetek végén ne viselkedne úgy, mint egy eszement Dark-kóros hülyegyerek, a hangjáról meg jobb is, ha nem a régi székely a hagyományokkal Arcade-ban nem ellenfél követ ellenfelet, hanem két-három küzdelmenként egy-egy bonuszpálya jön. Az egyikben egy el-

losszális pófára esés, azaz a szöveges (japánul) és állóképes megnyérés. Ez azért elgondolkodtató, mert még az EX plus Alpha-ban is voltak rövid CG megnyerések, még ha a minőségük és tartalmuk lehetne is kritizálni. Szerintem 2000-ben, ha már végigszenvedtem egy játékot, nem lehet egy Sagat képpel megkriksz-krakszokkal kiszúrni a szemem.

Maga a bunyó egyébként szépen sikeredett, az eddigi legjobb Street Fighter és a verekedős játékok között is megállja a helyét. Ezt értsd úgy, hogy szebb, mint egy Rival Schools de a Tekken 3-at azért nem übereli felül. Bár nem annyira kockás, mint a Tekken 2, azért közelről (főleg a DIRECTORS-ban) igencsak pixeles, mondjuk ez közben egyáltalán nem zavaró. Ami viszont zavaró, hogy

még a háttéréről. Van, amelyik kifejezetten szép, sokszor viszont azt tudtam megállapítani elsőre, hogy mit látok, szóval ez olyan vegyesre sikeredett. Van néhány speciális effektus, hogy egy kicsit feldobják a grafikát ilyen például, hogy van, ahol lepék szállodogálnak, patkányok futkároznak, vagy mondjuk a háttérben várakozó repülőgépek rotorjai működnek. Mindegy. Ez a játék nem arra készült, hogy ráverjen a Tekkenre, ez a japán piacra készült a fanatikusoknak. Oda, ahol megengedhetik maguknak az emberek, hogy eredetiben megvegyenek egy olyan játékot, ami semmi lényeges dologban nem különbözik az elődjétől, viszont ebben a játékban is szerepelnek a kedvencei. Nem tudom, hogy ez itthon is elég lesz-e a hazai SF rajongóknak (én nem vagyok az), mindenesetre az értékelésnél figyelembe veszem ezt is. Jó hír lehet nekik, hogy létezik már Street Fighter Alpha 3 is PS-re (én meg csak reménykedni tudok, hogy

nek is lett volna 2D-s előzménye. De, hogy a főszereplő szerepelt a King of Fighters 95-ben, az tuti. Egy rövid, de hangulatos videóval indul a CD,



Fatal Fury: Wild Ambition

FATAL FURY WILD AMBITION

SNK

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ SOK VIDÉK ÉS MOZGÁSOK, POÉNOK
× KEVÉS SZEREPLŐ ÉS AZOK IS FELETHETŐEK, SOK GYAKORLÁST KÉNYEL
A KOMBÓKAT LEHET KIVÉDENI, A

85%

amiből végül is semmi nem derül ki, de legalább van. A főmenüben válasszátok rögtön az Arcade-ot, és garantálom, hogy egyből le fogtok menni hídba, ugyanis egy több mint 7 perces CG filmen ismerhetjük meg a történet előzményeit. Már a hosszúsága sem mindennapi, de sok film is megirigyelhetné a rendezést. Mintha csak egy mozi kezdődne! A játék főszereplőinek a nevét kiírják, miközben a kamera ráközelít egy autóra, a zenéje és a hangok kristálytisztán szólnak Dolby-ban. A minősége fenomenális, beszéd egy szó nem hangzik el, mégis minden világosan érthető, köszönhető ez a mesteri rendezésnek. Mondtam is: "Király, na ez lesz az én játékom!". Ezek után 12 harcos közül tudunk választani és nagyjából hét helyszínen kell magunkat átverekednünk, míg eljutunk a főellenséghez. Úgy két-három menetenként átvezető animációknak lehetünk fül- és szemtanúi, itt láthatjuk, miképp is alakul a történet. Ezek vagy szintén CG filmek, vagy a játék kicsit elmosztott grafikájával készült jelenetei, ráadásul bizonyos emberenként még változik is. Easy fokozatban egész könnyű végigvinni, gondot először az introban is látható "botos" fickó (Billy) fog okozni. Ő ugyanis nagyon messzire elér a husángjával és ezt előszeretettel ki is használja. Csak azt tudom tanácsolni, ugrálgatok sokat és a levegőből támadjátok. A főellenség viszont nem lesz piskóta! Azt már most elárulom, hogy kb. ötven menet után tudtam először legyőzni, de azóta is pszichológushoz járok, mert az idegeim még mindig nem bírták kiheverni az őket ért megpróbáltatásokat. Nagyon kemény a rohadék, szinte egész végig védekezzetek, és csak akkor támadjátok, ha biztos, hogy találni fogtok, máskülönben rögtön bevisz mondjuk egy nyolcas kombót. Tegyük hozzá, hogy nagy paraszt, mert volt olyan hogy már csak milliméteres energiája volt, de rám nyomott egy olyan támadást, aminek a végén az egész képernyőt berobbantotta, és hiába volt másfél csík energi-

lőttel stb. Ami viszont nagyon tetszett, hogy mindenkinek rengeteg mozgása van, szerintem még a Tekken 3-ban sincs ennyi. Vannak az alapmozgások, ezek kombinációi, legalább ötféle fogás vagy átdobás, hárítások, 10-12 féle speciális támadás (lövés,

ne legyen túl rövid, kétszer kell lefogynia az energiacsíkunknak. Grafika dettó, mint a SF-ben legalábbis ha a háttereket nézzük. Volt, amelyik tetszett volt, amelyik nem. A karakterek sem csúnyák, de egy



Samurai Showdown: Warriors Rage 2

Az OPTIONS-ban a már minden verkedős játéknál megszokott dolgokon állíthatunk: idő, menetek száma, nehézség, memóriakártya, zenék, hangok, irányítás stb. Hogy őszinte legyek, nekem ez a játék jobban tetszett, mint a Street Fighter, és nem azért, mert alaptól nem csípem az SF-t, hanem mert ez az anyag jobban kidolgozott volt. Bár a grafikája egy hajszállal rosszabb, és valamivel lassabb is, mellette szólnak a videók, a számtalan mozgás, és az apróságok. És hogy "apróságok" alatt mit értek? Hogy a karakterek beszélnek egymásnak ("Megeszlek reggelire!", vagy a földön rád szólnak: "Marad!"). De az elvesztett menetek után sem csak úgy újrazedhetjük a küzdelmet, hanem a kommentátor egy NEVER GIVE UP! ("Soha ne add fel!") bekiabálással biztat minket, és a 37. vesztes menet után sokszor csak ez adott erőt, hogy újra neki-
gyűrjünk a főellenségnek.

SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE 2

Erről a játékról csak azért tudom, hogy mi a címe, mert a Martin volt olyan előzékeny és ráírta a CD-re mielőtt a kezembe nyomta volna. Az program ugyanis annyira japán, hogy a benne található szövegek és feliratok 98%-a japán. A fennmaradó két százalék is csak olyan információkat tudat velünk, hogy Now Loading vagy hogy SNK Corporation. Ja, ez az anyag is az SNK műhelyéből került ki a nagyvilágba – még a végén kiderül, hogy az SNK valami "haj de nagy" bunyós anyag gyártó cég a tengerentúlon és a távol-keleten, csak



Samurai Showdown: Warriors Rage 2

ám persze, hogy meghaltam. Amúgy nem elgyőzhetetlen, mert még nekem is sikerült, csak bírjátok cénával. A tizenkét harcosra a legnagyobb jóindulattal sem lehet mondani, hogy fantáziadúsak, kicsit mindegyikük mangás, de van, akit simán össze tudnék keverni mondjuk a SF-ből valakivel. Lehetünk bögyös csajszyval, aki egy legyezővel küzd, cirkuszi pankrátorral, thai-bokszos bennszü-

varázslatok), amikből többféle erősségű is van, persze a legbikábbat csak akkor lehet elcsúzni, ha a képernyő alján látható csík a maximumon van. Igaz ezek sokat is vesznek le belőle, és ha idő előtt elhasználjuk, kimerülünk, és egy rövid ideig elveszítjük az irányítást, amit persze az ellenfelek egyből ki is használnak. Amúgy a legtöbb speckó látványos és ténylegesen különböző emberenként. A hátterek nem annyira karakterspecifikusak, hanem országoként változnak (Thaiföld, Korea, Japán, USA stb.) és ezekhez igazodnak a zenék is, amikből a legtöbb jól sikerült, sokat csak úgy cikkírás közben is elhallgattam. Ráadásként mindegyiket meg lehet hallgatni az eredeti és a remix változatban is, és ezen akár a menetek közben is tudunk változtatni. Ha már itt tartunk (a bunyónál), annak érdekében, hogy egy-egy küzdelem

kicsit szögletesebbek, mint akik a SF-ben vagy a Tekken 3-ban vannak. Ha nagy nehezen sikerül végigvinni a játékot, különböző megnyeréseket láthatunk. Az Arcade-on kívül játszhatunk még egymás vagy a gép ellen egy sima menetet (VS MODE), gyakorolhatunk (TRAINING MODE). Itt beállíthatjuk, hogy csak úgy szabadon akarunk garázdálkodni, vagy valamelyik speciális támadásunkat akarjuk elsajátítani, ilyenkor választani kell egyet a listáról és már meg is jelenik a gombkombináció a képernyő jobb felső sarkán, aztán uccu lehet szenvedni. A DATA alatt a karakterenkénti statisztikákat és a Command List-ben rögzített mozgásokat lehet megnézni, de jelzem ez nem az összes. Szintén itt található az egyik legjobb opció is a MOVIES AND STAFF. Itt megtekinthetjük újra a behozott videókat, átvezető animációkat, és a megnyeréseket. Így legalább van miért küzdeni egy játékos módban is, nem úgy, mint a SF-ben.

SAMURAI SHOWDOWN: WARRIORS RAGE 2

SNK
LATVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT
12 JÁTEKOS
1 MEMÓRIAKÁRTYA
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
HANGVÉDELMEZÉS
VIDEÓK, 16 SZÍN ÉS TITKOK
LEHET KÉPERNYŐ ALATTI HANGVÉDELMEZÉS
LEHET KÉPERNYŐ ALATTI HANGVÉDELMEZÉS
LEHET KÉPERNYŐ ALATTI HANGVÉDELMEZÉS

67%

itt mifelénk Európában nem tudnak róluk? (Azt azért tudom, hogy a Kings of Fighter 95-öt is ők követték el.) Egyébként ebből a tényből adódóan bevezető videóra nem panaszkodhatunk, a rendezés ■ tőlük "megszokott" minőségű, a tradicionális keleti zene szervesen kapcsolódik ■ képi történésekhez, igaz nem valami eseménydús, viszont kellően hosszú és látványos. Nehéz lenne most elmondani, miről is szól, mert egy kukkot sem értettem belőle, de hát ez van. Abban az esetben, ha nem nyúlunk a kontrolpadhoz, egy kis idő múlva egy újabb intronak lehetünk tanúi, ami szintén baromi hosszú és abban már igencsak beindulnak az események. Legalább ki van használva a CD adta lehetőség. Szóval ez egy japán NTSC játék, ami rögtön azt vonja maga után, hogy az X a kilépés és a Kör a belépés gombja, azért mondom ezt el, mert általában az európai programokban pont fordítva van, és nehogy valakinek gondot okozzon. Fog eleget okozni a japán nyelvű menürendszer, hála istennek azonban nincs túl sok játékmód ezért nem kellett beleöszlőlnöm, mire rájöttem melyik micsoda.

Az első vagy az ARCADE vagy a STORY mód, és ha jól számoltam 11 karakter közül választhatunk. A küzdelmek előtt és után is szöveges illetve képi átvezetésben gyönyörködhetünk, általában japánul. A legjobb azonban, hogy mint egy RPG-ben a küzdőfelek hosszan kommunikálnak egymással, amiből persze egy szót nem fogsz érteni, hacsak véletlenül nem vagy japánszakos hallgató. Szóval biztos jó története van, csak számunkra örök rejtély marad. Amúgy ebben a játékban is van többjátékos mód, gyakorlás, és options menüpont, na abban lehet ám csak igazán elveszni. A tréningnél megtalálhatóak az emberek speciális mozdulatai, csak hát így japánul percekbe telik, mire egyáltalán megtaláljuk a gyakorlást, meg aztán ettől ■ keresgéléstől jobban elment az életkedvem, mint attól hogy jövő héten a szájbészetre kell mennem. A felsoroláson kívül volt még két másik játékmód is, ahova ugyan sikerült belépnem de elindítanom már nem. Ugyanis kezdés előtt mindenféle kérdéseket tesz fel a gép, és a végére úgy belezavarodtam, hogy örültem, amikor sikerült kilépnem onnan. Ezek mivoltát máig is homály fedi előttem. Mindenesetre ez már egyel gyengébb kategóriába sorolható 3D-s anyag, mint az előző kettő.



Kakuge Yaro Fighting Game Creator

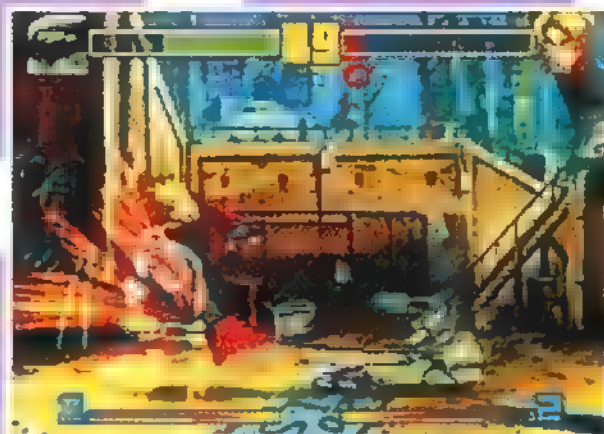
rokat idézi, csakúgy, mint a háttér. Amit első ránézésre megállapíthattunk, hogy nagyon gyors és nagyon véres, persze annyira nem, mint a Cardinal Syn, de azért bőven fészaráshatunk a paradicsomlében, amiből egy normális embernek nagyjából öt és fél liter van. Az emberek szépen néznek ki, de csak távolról, közelről ugyanis egyből szembeötlő, hogy nagyon szögletesek és kockásak, talán még a Toshinden 1-nél is jobban látszik a poligon lapok találkozása. Mindenkinél korhű fegyvere és öltözképe van. Az energiánk is egészen egyedi módon lett kialakítva, az életerőcsíkunk három különböző vastagságú részre van felosztva, és amikor először nullára redukálódik nem halunk meg, csak a legvastagabb része szűnik meg evilági létezésében, és folytathatjuk a küzdelmet kétharmad energiával és így tovább. Hogy



rájöttem melyik micsoda. Az első vagy az ARCADE vagy a STORY mód, és ha jól számoltam 11 karakter közül választhatunk. A küzdelmek előtt és után is szöveges illetve képi átvezetésben gyönyörködhetünk, általában japánul. A legjobb azonban, hogy mint egy RPG-ben a küzdőfelek hosszan kommunikálnak egymással, amiből persze egy szót nem fogsz érteni, hacsak véletlenül nem vagy japánszakos hallgató. Szóval biztos jó története van, csak számunkra örök rejtély marad. Amúgy ebben a játékban is van többjátékos mód, gyakorlás, és options menüpont, na abban lehet ám csak igazán elveszni. A tréningnél megtalálhatóak az emberek speciális mozdulatai, csak hát így japánul percekbe telik, mire egyáltalán megtaláljuk a gyakorlást, meg aztán ettől ■ keresgéléstől jobban elment az életkedvem, mint attól hogy jövő héten a szájbészetre kell mennem. A felsoroláson kívül volt még két másik játékmód is, ahova ugyan sikerült belépnem de elindítanom már nem. Ugyanis kezdés előtt mindenféle kérdéseket tesz fel a gép, és a végére úgy belezavarodtam, hogy örültem, amikor sikerült kilépnem onnan. Ezek mivoltát máig is homály fedi előttem. Mindenesetre ez már egyel gyengébb kategóriába sorolható 3D-s anyag, mint az előző kettő.

FIGHTING GAME CREATOR

Az utolsónak tesztelt játék legnagyobb meglepetésemre idei fejlesztés, azaz 2000-ben adták ki japánban. Ez már csak azért is furcsa, mert a grafikája a korai 70-es éveket idézi, a 2D-s sprite rajzolású harcosaival. Nem is értem mit keres ebben a rovatban, de aztán rájöttem, hogy a Martin ezt csak poénból adta ide – vagy nem? Ha van isten nem engedi, hogy a progi a szigetországon kívül is megjelenjen, elég, ha a csíkszeműek égetik a Playstation-t ezzel a játékkal. Igazából komoly fejtörést okozott, hogy milyen meggondolásból (egyáltalán gondolkodtak) jelentették meg ezt az anyagot így 2000-ben,



Kakuge Yaro Fighting Game Creator

az összes speckó is. Amúgy az egész egy siralom, ennél még Amigán is jobb játékokkal játszhatunk. Essünk is gyorsan túl az ismertetésén, aztán felejtjük el örökre. A következő mód ahol elvileg próbára tehetnénk az idegeinket a USER GAME, a feltételes mód azért van, mert valamilyen rejtélyes okból nem lehetett belépni, de nem is sokat erőltettem. A VS BATTLE-nél játszhatunk ketten, ha találsz valaki hülyét magadon kívül. Az EDITOR-nál elvileg saját embert készíthettem volna, de ez valószínű csak akkor fog összejönni, ha megtanulok japánul, az pedig nem holnapután lesz. Az Options-ban nyolc különböző dolgon állíthatunk (japánul), amennyire sikerült kisilabizálnom, ezek tényleg az alapdolgok, a memória kártya pedig külön helyet kapott a főmenüben. Ennél többet nem tudok írni, de nem is érdemes vesztegetni rá a helyet. Számomra felfoghatatlan okokból készült ez a játék, és elképzelni sem tudom, hogy kik fognak erre pénzt költeni. Bár elképzelhető, hogy japánban ennek nagy keletje van, viszont egy európai embernek szerintem ez egy teljesen értéktelen produktum. Azért hogy ne kelljen ilyen rossz szájjal befejeznem ■ az igen hosszú cikket, pozitívumnak talán annyit hozhatnék fel, hogy voltak olyan zenei track-ek, amiket mintha csak a Pengéből lopnak volna, és ezek legalább jók lettek.

Itt a végén még csak annyit, hogy mi európai PS tulajok megnyugodhatunk, mert tényleg a Tekken 2 és 3 a király, és az öreg kontinensen kívül sem, találni náluk jobb bunyós anyagot.

CSIPI M LEE

amikor már mindenki a PS2-es játékokra gerjed. Bevezető nincs, ellenben itt is vannak átvezető képek és szövegek a menetek közben, ami magával hozta, hogy sokszor csak értelmetlenül bámultam a képernyőre, főleg, amikor egyszer csak elkezdtek beszélgetni a szereplők. A főmenü mondjuk angol.

Játszhatjuk az ORIGINAL GAME-et, lenyűgözött a választható emberek sokaságával (7 db). Ebből hat manga karakter, a hetedik meg egy Mecha. Egyébként a hat emberi szereplőből négy feltűnően hasonlít egy Street Fighter nevű játék embereire. Maga a játék egy közröhej. A háttérké kézzel rajzolt fürmedvények, amiket azzal próbáltak meg térhatásúvá tenni, hogy két sík képet tettek egymás mögé és azok eltérően mozognak egymáshoz képest. A küzdők is kézzel rajzolt sprite-pacák, a bunyó is csak amolyan egymás csapkodása, azzal a nyolc féle mozgással és ebben már benne foglaltatik

KAKUGE YARO FIGHTING GAME CREATOR

IPC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ CSAK JAPÁNBAN JELENT MEG
× NEM TUDOK SEMMIT KÜLÖN
KIEMELNI MERT MAGA A JÁTEK
EGY NAGY NEGATÍVUM

100%

Evek óta a sokak szerint a leg-színvonalasabb flipperes sorozat a Pro Pinball volt. Minden évben kijött egy új rész, mely általában csak annyiban különbözött az előzőtől, hogy megjelent egy újabb tábla és talán szebb is volt. Akik szeretik a flipperjátékokat biztos kedvelik a sorozatot minden hibájával együtt, ám úgy érzem most már nem elég egy új táblával kijönni, egy kicsit nem ártana frissíteni. Az idei Pro Pinball játék a Fantastic Journey címet viseli. Valtaképpen semmi kimagasló újítást nem visel az előző rész óta.

A főmenüben két dolgot találunk. A flipperasztalnál kezdhetjük el az azonnali játékot. A bal oldali menü az Options-be visz. Itt rengeteg beállítást megváltoztathatunk. A legfontosabbak a következők. Változtathatunk a nézetben (Table View), összesen három fajta nézet van. A Graphics pontnál a grafika élességén lehet változtatni. A Focus-nál két lehetőséget találunk. A Sharp-nál éles lesz a kép – feltétlenül ezt állítsuk be – míg a Soft-nál idegesítően homályos. A másik két menüben a mátrix képernyő erősségén lehet változtatni. Az Examine Table pontnál a tábla legkülönbözőbb pontjaira lehet ráközelíteni. Egészen közelről és nagyon részletesen meg lehet vizsgálni a táblát. Később, amikor már kicsit jobban ismerjük a táblát ez hasznos lehet. A Table Rules-nél a szabályokat nézhetjük át, bár ez nem annyira fontos. A Slideshow-nál képeket lehet a tábla különböző részeiről nézni. Ezek a képek nagyon jó minőségűek. Ha minden beállítással végeztünk a Start Simulation-nel kezdhetjük is a játékot. Menet közben

még számtalan beállítási lehetőséget kínál a játék. Szinte minden olyan

összes alapbeállítást. Például rendelhetünk magunknak több golyót

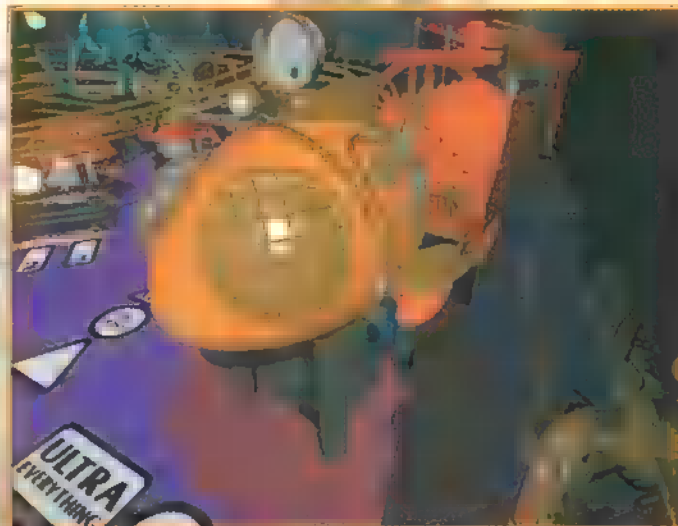
(ezáltal folytatási lehetőséget), megnövelhetjük a Ball Save idejét, áttanulmányozhatjuk a High Score listát, és mindenki a saját ízlésének megfelelően formálhatja a szabályokat. Van jó néhány olyan szabály, amelyekről csak az igazi flipperrajongók tudnák megállapítani, mit is takar. Szóval a beállítási lehetősége

fémesen csillog, mindenhol színes ledék villognak, az összkép nagyon jó. Tartalmilag azonban jelentős hiányosságok vannak. A Pro Pinball sorozatnak mindig is érdekes sajátossága volt, hogy csak egy táblából állt a játék és ez sajnos most is így van. Egyetlen egy tábla áll rendelkezésünkre, ami akárhogy is nézzük kevés, nagyon kevés. Osszekaphatná magát az Empire (játék készítője) és egyszer végre – mondjuk az új részben – lehetne egy kicsit több asztal. Mintha a cég a folytonos oda se hederítene a kritikára, pedig mindenki azt mondja, több asztal kell. Nem baj talán jövőre... A meglévő asztal nem rossz, de érzésem szerint az előző rész jobb volt nála, sőt a Worm Pinball is tartalmasabb és szórakoztatóbb volt. Kicsit kevésnek éreztem az elérhető titkos helyeket, és amik vannak, azokat nehéz elérni. A mátrixképernyővel semmi baj, jól látható és szokás szerint önti a hülyeségeket. Jó pár játékot itt lehet játszani, mint például a meteorit lövöldözés. Ezen kívül számtalan más játék is játszható lesz, például lég-hajózás, csónakázás stb. Persze van Multi Ball is, amit nem könnyű előhozni.

A Pro Pinball sorozat mindig is híres volt az élethűségéről. Most is hasonló a helyzet. A golyó úgy mozog, ahogy azt kell, bár mintha könnyebben lecsorogna a karokról. Bár a nehézség állítható, de én úgy éreztem ez a játék a profi flipper játékosoknak készült, mivel eléggé nehéznek találtam. Az irányítás olyan, amilyennek lennie kell, a felső gombokkal lökdöshetjük az asztalt, de vigyázzunk, mert egy idő után letilt a gép – ezt is át lehet állítani!

A játék zenéi összességében nem rosszak, de egy idő után igencsak monotonná válnak, mivel mindig ugyan az szól. Nem rossz flipper a Fantastic Journey, aki szereti a stílust, az bátran szerezzé meg. Aki viszont szórakoztatóbb és tartalmasabb játékra vágyik, szerezzé be inkább a Worms Pinball-t.

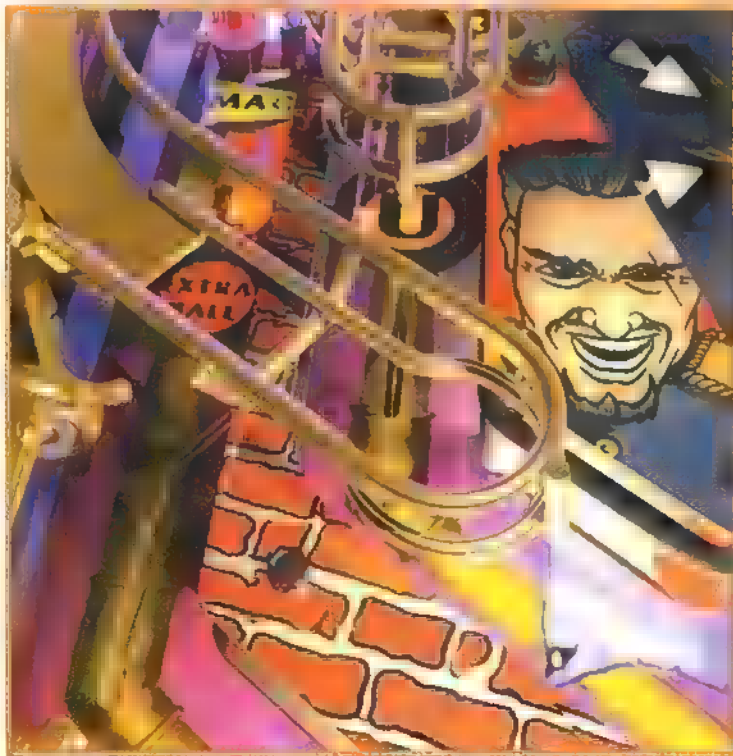
Veres Miki



dolgot megváltoztathatunk és bekapcsolhatunk, ami csak lehetséges, és amit csak be lehetett kapcsolni az előző részben is. Beállíthatjuk az asztal sajátosságait Table Setup. Érdekes menü az Active Operator's Menu, ahol át lehet állítani az

ink óriásiak, sokkal nagyobbak, mint a többi flipper játéknál.

Gyönyörű szép a játék grafikája, főleg ha feljebb rakjuk az élességet. Nagyon színes, magas felbontást használ, egyszóval grafikailag tökéletesnek mondható a játék. A golyó



PRO-PINBALL
FANTASTIC JOURNEY
EMPIRE

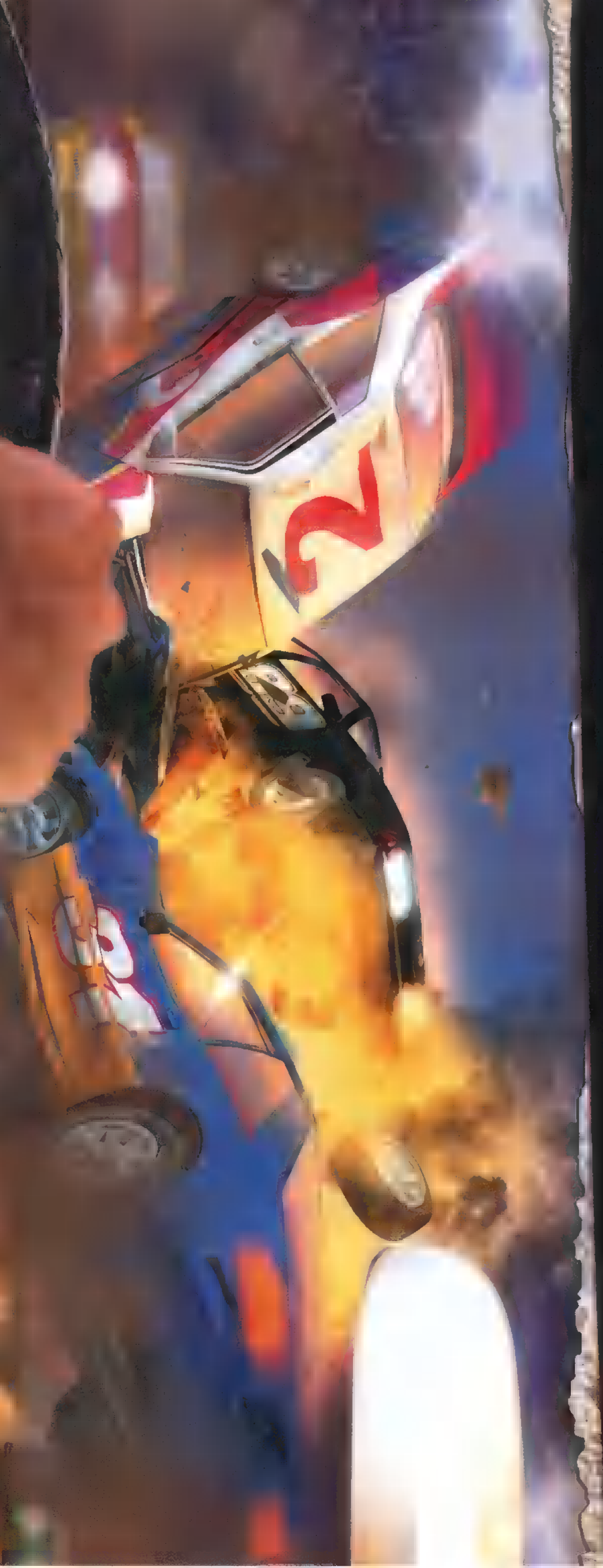
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

14 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL CONTROL)
✓ SZÁMTALAN BEÁLLÍTÁSI
LEHETŐSÉG VÁLÓS
KÉPERNYŐ
× EGY DARAB ASZTAL VAN
KÉPEK ÉS HÉLYEK IS A JÁTÉK

74%

5716
10/1/20

GO THE WAY GO THE FIGHT





KÓD-X

27

TIPPEK-TRÜKKÖK A CRUSADERS OF MIGHT AND MAGICHEZ

Ez a játék valójában nem érdemel különösebb segítséget a részemről, hiszen túl sok gondolkodást és fejtegetést nem igényel, de mégis úgy döntöttem a Martinnal, hogy egy kis lökést adhatnánk a kezdő játékosoknak. Eppen ezért, az első pár küldetéshez nyújtunk egy csokor segítséget. Így talán könnyebb lesz elindulni a kalandok útján.

Szóval, mikor a cellában találjuk magunkat, Celestia képe jelenik meg a levegőben. Ő a hercegnő, őt kell megtalálnunk a játék elején. Mivel még nagyon a kalandok elején vagyunk, egy kis leckét ad nekünk a harcból, azaz megtanít a játék irányítására. Beenged a cellába egy csontvázharcost, amit egy tűzvarázslattal le is terítünk (Háromszög). Ezután vegyük fel a csontváz által elejtett fegyvereket és tárgyakat. A fegyver rögtön a kezünkbe kerül, míg a pajzsokat az inventory-ból kell kiválasztanunk. Egyelőre csak egy energiatöltőt kapunk és egy tűzvarázslatot. Menjünk ki az ajtón és fussunk a csontváz felé. Vigyázzunk, mert a hálós padlón átcsapnak a lávaparaszak, így megégetnek minket. Inkább ne menjünk a közelébe, hanem kellő távolságból lövjük ki a csontit, a tűzgolyóval. Ha benyomjuk az R2-es belső nézetet, akkor be is mérhetjük az ellenfelet a pontosabb célzás érdekében. Ez nagyon hasznos, ha messzire lövünk. Miután egyet belelőttünk ne pazaroljunk rá több mannára, mert az idióta elindul felénk, belesétál a lávába és megdöglök. Fussunk egyenesen a terem végébe, ott a faállvány felett találunk egy újabb fegyvert, az eldobható baltát. Ebből csak 15 darab van, úgyhogy ne dobáljuk el pottyára. Ha a jobb oldali rácsos ajtón megyünk be, egy újabb cellába jutunk, ahol pénzt és egy energiatöltőt találunk. Igen ám, de az ital magasan van, ezért nem érjük el. Toljuk oda

a sarokban ácsorgó kötömböt és arra ugorva már meglesz az energia. Menjünk ki, egyenesen a szembe lévő kőajtóhoz. Egy folyosó nyílik meg előttünk, ahol balra menve egy zsákutcába jutunk, de ne rohanjunk rögtön el, mert felugorva egy újabb csomag eldobható baltát találhatunk. Fussunk fel az emelkedőn is, mert itt lapul egy pajzs. Aktiváljuk rögvést a Select gombbal. Ha ez megvan, fussunk el jobbra, de nagyon vigyázzunk az aknákra, mert energiánk alacsony még, úgyhogy hamar bevégezzük. Menjünk be az ajtón, így egy újabb elágazáshoz jutunk. Balra egy jel látható a falon, mely furcsa zöldes színnel világít. Nos, ez lesz a mentőhely. Ha közel sétálunk hozzá, elmenthetjük a játékot. Sajnos csak ezeken a helyeken lehet menteni, így egy kicsit nehezzé válik a játék. A jobb oldali cellában egy őrt találunk. Öljük meg, így egy kis pénzhez jutunk. Menjünk vissza a folyosóra és egyenesen ki a kőajtón. Itt két csontvázharcos áll lesben. Lövjük ki őket, a már megszokott technikával. Vigyázzunk a dobozokra, ne üssünk beléjük közelről, mert robbannak. Fussunk tovább addig, amíg egy villámot nem látunk, ez egy varázslatot őriz. Csak akkor tudjuk felvenni, ha jól időzítjük lépéseinket, mert különben belénk csap a villám és akkor, kampec. Átjutva az ajtón egy zombival és egy csontvázkatonával találkozunk, végezzük velük. A folyosó végén találunk egy védekező varázslatot és egy undorító "nekromanta nagyúr" mellszobrot, aki megszólít minket. Elmondja, hogy úgy is meghalunk, kár fáradozni és hasonló szép dolgokkal biztat minket. A beszélgetés végén elkezd villámokat szórni, úgyhogy jobb lesz gyorsan eltűnni. A szobából két ajtó nyílik az egyik zárva van, a másik pedig nyitva. Értelmeszerűen,

ne a zártan próbáljunk meg bemenni. Miután egy nagy terembe jutottunk menjünk el jobbra. Itt lesz egy újabb mentési lehetőség és egy lift is. Felfelé haladva egy újabb liftet és egy csopát őrt találunk. Szálljunk át a másik liftre, így feljutunk a toronyba. Végre megszólal a zene is. Menjünk addig, míg egy feljárót nem találunk. Ezen feljutva egy nagy terem nyílik előttünk. Innen csak egy út vezet kifelé, egy kis járat a falon. Ugorjunk bele. Itt találunk egy mentőhelyet és egy járatot, melyen végig haladva kijutunk a szabadba, a várhídra. Itt ránk ront egy átok gonosz múmiaharcos. Vigyázzunk vele, mert ő már elég erős páncélzattal rendelkezik. Menjünk be az ajtón és haladjunk át az őrtornyon. Végül kijutunk a másik várhídra. Ennek végében van egy doboz, melyre felugorva elérhetjük a túlsó sziklát (balra oldalazó ugrással kell ugrani). De ne búsuljunk, ha leesünk, mert nem annyira mély a szakadék. Könnyedén kimászhatunk a falon, az X-et használva, a zöld növényzetten. Ha sikerült felkapaszkodni a sziklára, fussunk végig rajta, de vigyázzunk, mert néhol már beomlottak a kőek és könnyedén leeshetünk. Rádásul még galád harcosok is támadnak minket, ezen a szűk sziklaperemen. Miután lejutottunk a peremről, egy őrral találkozunk, aki már a Citadella seregéből való és Celestiát szolgálja. Vigyázzunk vele, mert aranyos ugyan, de ha véletlenül beleütünk, akkor nekünk ront és megöl. Így lesz ez a többi őrral is: véletlenül üssük meg őket. Fussunk le a sziklák között és el jobbra a tűzrakás mellett, addig menjünk, míg egy erődöt nem látunk. Jussunk be a kapun és szálljunk fel a liftre. Ez felvisz minket Celestia repülő alkalmatosságáig. Aerrin, Celestia segédje, felrepít minket a fel-

legvárig. Itt már nem lesz más dolgunk, csak megkeresni a hercegnőt, hogy megtudjuk, milyen segítséget tartogat számunkra. Menjünk be a terembe és fussunk el jobbra a Trónterem felé. A nagy hallban menjünk fel az emelkedőn az ajtóig. A folyosón és a várhídon végighaladva, menjünk el balra a vörös szőnyeges folyosón és máris Celestia előtt találjuk magunkat. Igaz útközben megszólít minket egy Nikolai nevű őr, aki azt kéri, segítsünk neki. Az egyik társa már régóta tartozik neki pénzzel és ő nem tudja behajtani rajta. Mi viszont eléggé félelmetesen nézünk ki ahhoz, hogy nekünk engedelmesskedjen. Cserébe ő megmutatja, hol található a fegyverbolt a fellegrvárban (ott tudunk majd az aranyunkért, fegyvert vásárolni). De először menjünk be Celestiahoz, akitől szintén kapunk egy küldetést, méghozzá azt, hogy menjünk el Daskwoodba és beszéljünk a törpék királyával. Mondjuk meg neki, hogy Celestia küldött minket és szeretné, ha a seregeik a megbeszélte módon találkoznának és egyesülnének a nekromanták elleni küzdelem előtt. Kezdjük el sorba teljesíteni a küldetéseket. Először keressük meg az adós lovagot, aztán pedig, a másik repülő tányért (nem azt, amelyikkel jöttünk), hogy elrepítsen a Törpe birodalomba. Remélem kezdésnek elég lesz ennyi segítség, és mindenkinek sikerült elindulnia a kalandok útján. A küldetések nem túlságosan nehezek, viszont mindegyiknek megvan az a hátránya, hogy szükségeltetik némi angoltudás hozzá és egy kis türelem is a bolyongáshoz. A játék eléggé hosszú, úgyhogy a végigjátszáshoz egy könyvet lehetne írni, a hely viszont véges, még itt a mellékletben is.

Endrédy Tibor

URBAN CHAOS VÉGIGJÁTÁS

ELŐJÁRÓBAN

A játék küldetéseit csak nagy vonalakban fogom közölni. Mindig kövessük a játék által megadott helyeket és kutassuk át a városrészek legapróbb részeit is – főleg a háztetőket, rejtett bonuszok után kutatva. Sokszor menet közben kapunk riasztást, ilyenkor általában el kell kapni valakit – szintén nyíllak mutatják a megadott helyet. Beszéljünk annyi emberrel, amennyivel csak lehet. Inkább próbáljunk mindenkit letartóztatni, persze végső esetben gyilkolni is muszáj lesz. Nem pontosan a játék által megadott sorrendben adom meg a küldetéseket, de azt hiszem a sorrend úgy is mindegy a lényeg, hogy mindegyikről írjak.

GYAL CIRCUIT

Bronze: Ez első gyakorló küldetés még egyszerű lesz. Csupán annyi a feladatunk, hogy menjünk három kört a kocsival. Itt át-érezhetjük milyen borzasztó az autó irányítása.

ADVANCED CIRCUIT

Silver: Az előző feladat nehezebb változata. Két kört kell menni az akadálypályán. Egy kör akkor van teljesítve, ha beállunk a STOP táblával jelölt helyre. Itt érdemes betoladni, mivel a kocsit hátuljánál kell, hogy legyen a tábla.

Gold: Ugyanaz, mint az előbb csak nehezebb kigodásban. Nehezebb a pálya és rosszabb a kocsit.

ASSAULT COURSE

Physical Training: Ez is gyakorlás lesz, csak kövessük a megadott feladatokat. 2 perc áll a rendelkezésünkre a teljesítéséhez. Egy gyakorló, edző pályán kell végig menni.

COMBAT CENTRE

Bronze: A megadott feladatokat követve az irányítási trükköket és fogásokat lehet begyakorolni. Ezeket kell tudni a verekezéshez.

Silver: Időlimitre a letartóztatásokat kell gyakorolni. Ha valakit letartóztatunk, újabb ellenfelek jelennek meg és kapunk időt is. Vigyázzunk, nehogy kinyírjunk valakit, mert akkor kezdetiük előről az egészet. Próbáljuk elkapni, majd a földre teperni ellenfeleinket, aztán a Körrel le lehet őket tartóztatni.

Gold: Szinté időre és szintén a letartóztatásokat gyakorolhatjuk, csak valamivel nehezebb lesz a feladat. Több az ellenfél és kevesebb az idő.

WEST DISTRICT

RTA: Először menjünk a megadott helyre, aztán beszéljessünk el ■ zsarukkal. Ha megvagyunk vegyünk fel a taxit és induljunk a kékkel jelölt helyre. Hamarosan egy fehér cél is megjelenik. Autózzunk a fehér célponthoz és tartóztassuk le a verőlegényt. Menjünk a taxival a megadott kék helyre és kész is a pálya.

The Jump: Egy öngyilkosjelöltet kell megmenteni. Induljunk el, majd mikor megjelenik ■ kék cél menjünk oda és beszéljünk az idióta zsaruvall – ellopták a kocsiját. Menjünk a várokozó csapathoz és beszéljünk velük. A meglöpött zsarutól balra van egy feljáró létra, ezen másszunk fel. Kapaszkodjunk feljebb és feljebb, majd csússzunk át a kötélén a túloldalra az idiótához. Beszéljünk vele és vége is a pályának.

Gun Hunt: A fő küldetés vissza kell jutni a fegyvert a bázisra. Keressük meg Deeks-et a parkban és beszéljünk vele. Menjünk a megadott helyre és nézzünk körül. Egy részeg ugrik le beszéljünk vele. Valamelyik kuka mögött van a fegyver. Hamarosan riasztás érkezik és el kell kapnunk néhány bűnözőt – próbáljuk letartóztatni nem megölni őket, az elsőt jobb elintézni. Az események után menjünk vissza a rendőrszere.

Trouble in the Park: A parkba kell rendet tenni. Kövessük a zöld nyilat és tartóztassunk le mindenkit. Ezek után menjünk a parkba. Középen három ellenfelet kell legyőzni, ám hamarosan egy titokzatos férfi fog segíteni, aki nem más mint Roper. Ha végeztünk vége is a pályának.

Urban Shakedown: Időre menő küldetés. Beszéljünk a rendőrszere előtt állógató rendőrrel, aki csatlakozik hozzánk és segíteni fog. Kövessük a megadott helyeket és tartóztassunk vagy ölünk meg mindenkit. Ha valakit elintézzünk időt is kapunk. Ezt addig kell folytatni, amíg vége ■■ lesz a pályának. Vigyázzunk a szövetségesünkre.

BASEBALL GROUND

Gatecrasher: Bandatárolkozó van és el kell kapnunk legalább egy bandafőnököt. Menjünk ■ megadott helyekre és fogjunk el mindenkit. Ha végeztünk mindenkivel – a tétön is el kell intézni párat – menjünk vissza ■ rendőrszere és beszéljünk Mills-el. Menjünk a megadott helyekre, beszéljünk mindenkivel – főleg az öregemberrel, aki úgy néz ki mint Deeks. Kapjunk el mindenkit – a kocsit is vehetjük az örszere. Kutassuk át a pályát, mert sok értékes bonuszra lelhetünk. Miután minden megvan meg kell találni a négy főnököt. Tartóztassuk le az egyiküket és vége is a pályának.

RIO CANAL

Arms Breaker: Meg kell semmisíteni két megadott célpontot. Kövessük a piros nyilakat és vegyünk fel Roper-től a robbanó detonátorokat – intézzük el a ránk támadókat. Vigyük a detonátorokat a megadott helyekre – sokat kell ugrálni és mászni a tetőkön – és használjuk őket. Ha jól csináltuk vége is a pályának.

Cop Killers: Tűsz kiszabadítás küldetés. Arra kell vigyázni, nehogy megöljük a rendőrtársunkat. Ha megmentettük Jhonson-t át kell venni Roper irányítását. Keressük meg Beck-et és vigyük vissza a bázisra – zölddel jelölt hely. Ha sikerült Stern-el is menjünk vissza a bázisra és vége is a pályának.

SOUTHSIDE BEACH

Media Trouble: Grodansky-t az újságírókat kell visszavinni a bázisra. Beszéljünk először Roper-rel, aztán keressük meg Grodansky-t – azt hiszem a kék nyíllal jelölt helyen van. A baleset után mikor kísérjük vissza a bázisra – zöld nyíl – vigyázzunk rá, mert nagyon gyenge.

Semtex: Meg kell találni Deeks-et. Kövessük a piros nyilakat és beszéljünk azzal, akivel kell. Ha valaki ránk támad intézzük el – védjük a társainkat – és ne feledkezzünk meg, hogy a pályán sok titkos dolog található. Ezek után kövessük Roper-t a járőrözésben. Intézzük el kisebb bandát. Induljunk a zöld nyíllal jelzett irányba majd vissza a jelölt Roper-hez. Ezután menjünk a Semtex-hez.

Southside Offensive: Le kell csökkenteni

a bűnözést 10% alá. Beszéljünk a zsemyákkal, aki szövetségesünk lesz és segít csökkenteni a bűnözést. Kövessük a megadott helyeket és intézzük el annyi bűnözőt, amennyit csak lehet. Vigyázzunk rendőrbárátunk életére, mert ha meghal kezdetiük előről a küldetés. Kutassuk át a várost, amíg rá nem akadunk Roper-re. Menjünk a rendőrszere felé, a csapat rendőr közelében találjuk – most már hárman mehetünk tovább. Ez már egy kisebb kommandó, mehetünk a rendőrszerehez, amit szabadítsunk fel. Ha 10% alá csökkent a bűnözés vége a pályának. (Egész jó volt ez a küldetés.)

The Fallen: Meg kell találnunk öt helyet, ahol gyilkosság történt. Menjünk ■ első gyilkosság színhelyére és beszéljünk ■ zsarukkal. Másszunk fel a közelbe lévő létra segítségével a tetőre. Folytassuk az utunkat a megadott helyekre és vegyük fel ■ bizonyítékokat, akkor nem lehet gond ezzel a küldetéssel.

SKYLINE

Stern Revenge: Roper-t irányítjuk ebben a küldetésben. A feladat viszonylag egyszerű: ki kell szabadítani a tűszokat anélkül, hogy egy is meghaljon. Az egyik részfeladat Stern megmentése lesz. Vigyázzunk, nehogy mi ölünk meg valamelyiket!

BOTANICAL GARDENS

Grim Gardens: Meg kell semmisíteni ■ drogelállító üzemeket. Először vegyük fel a robbanóanyagot ■ megadott (piros) helyről, aztán vigyük és intézzük el a drogzületet. Közben adódik egy újabb küldetés is, egy bűnözőt – piros nyíllal van jelölve – kell elintézni. Amennyiben megvan végeztünk ezzel ■ pályával is.

Headline Hostage: Újra Gordansky-val van baj, őt kell megint megmenteni. A nehézséget most az adja, hogy időre kell a megadott helyre oda érni, majd vissza is kell kísérni a biztonságos zónába. Fedezzétek fel a pályát, majd a második-harmadik próbálkozásra kezdjétek neki. A biztonságos zóna után balra menjünk, és az autó tetejéről kapaszkodjunk fel. Itt találunk egy kapcsolót, azt használjuk.

MEDICAL CENTRE

Seek, Sneak and Seize: Ahogy a neve is mutatja ez egy bujkálós, amolyan Metal Gear-es. Vigyázzunk, mert könnyen szitává lönek minket, lehetőleg kerüljük a nyílt összecsapásokat. Menjünk be az épületbe és keressük meg a File-t. Ha megvan menjünk Roper-hez és már végeztünk is.

WEST BLOCK

Insane Assault: Bane valami ősi fegyvert erőszakkal szabadon, ezt kell elintézni. Menjünk a sebesültekhez, majd intézzük el a ránk támadókat. Hamarosan egy nagy szörny támad ránk, ez az a bizonyos fegyver. Szerezzünk löfegyvert a bűnözőktől és lövünk, ahogy tudjuk – ütessel és rúgással ne is próbálkozzunk. Ha elintéztük vége is a pályának.

BANES ESTATE

Estate of Energy: Ezen a pályán az első dologunk hatástalanítani a riasztórendszert. Ehhez menjünk a pirossal jelzett kapcsolóhoz. Vigyázzunk a lézeres érzékelő bombákkal. A kapcsolót az épületben találjuk. Kapcsoljuk ki

a riasztót és menjünk a főépületbe. Itt némi beszélgetés után Roper irányítását vehetjük át. Menjünk vele is a főépületbe Stern-hez. Miután ezzel megvagyunk, el kell kapni Bain-t.

SHOW PLAINS

Target UC: Egy katonai bázisra kerülünk, egy elég nehéz küldetés erejéig. Stern-el 3 rakétát kell megsemmisíteni terroristák gyűjűjében, ráadásul időlimit is van. Mindezt 7 perc alatt kell teljesíteni. Vigyázni kell, nehogy kilőjék őket, tehát legyünk gyorsak. Mindegyik rakéta megsemmisítéséhez találunk robbanóanyagot, ez fehérrel van jelölve a térképen. Keressük meg és pusztítsuk el vele a rakétákat.

CENTRAL PARK

Psycho Park: Tűszokat kell kiszabadítani. Miután végeztünk a piros csapat megmentésével Roper is csatlakozik, és együtt mehetünk a mentő akcióba. Ha leszámoltunk a csapatokkal újabbak jelennek meg, akiket szintén intézzük el. Győzelem után újabb csapatot kell megölni. Ezt addig kell folytatni, amíg vége nem lesz a pályának.

TELEVISION CENTRE

Transmission Terminated: Először el kell pusztítani a TV állomás ájtátszóját (transmitter). Ha ezzel kész vagyunk, szabadítsuk ki a gyárból (Factory) a foglyokat. Kövessük hát a nyilakat a küldetésben megadott sorrendben.

GANGLAND

Mini Car: Itt vehetjük át Mako irányítását. Vegyük fel az autót, amibe ■ bomba van és parkoljunk le a bank előtt – piros nyíl. Szálljunk ki és húzzunk el onnan, mert robban. Ezt csináljuk addig, amíg vége nem lesz a pályának. Tehát vegyük fel a megadott kocsit és vigyük a kellő helyre, persze ne feledkezzünk meg beszélni a haverjainkkal sem. A kékkel jelölt kocsit csak akkor nyílik, ha előtte kinyírtuk a rendőroket (piros nyíl jelöli őket) a barátainkkal, akik csatlakoznak hozzánk.

Rat Catch: Menjünk a megadott helyekre és vegyük fel a haverokat. Menjünk vissza központba és kövessük a megjelölt helyeket.

Auto-Destruct: Újra Stern-t irányítjuk. Szedjük fel a kocsit, amivel fel akarják robbantani ■ bankot és vigyük a megadott helyre – vigyázzunk az idővel. Kocsikázzunk a kijelölt helyre és lehetőleg keveset ütközzünk, nehogy felrobbanjunk. Ezt csináljuk addig, amíg nem végzünk.

Assassin: Mako-val bérnyilkosság a feladatunk. Menjünk a megadott helyekre, ahol megkapjuk a tájékoztatást a célpontokról. Igen sokat kell ugrálni. Amennyiben minden megvan és mindenkivel beszéltünk, nyírjuk ki az áldozatot.

CLAYDON HEIGHTS

Day of Reckoning: Ez az utolsó pálya. Először is mentsük meg a megsebesült civileket. Kapjuk fel őket és vigyük a rendőrokhöz. Ha az összes civil biztonságban van, Stern-el el kell intézni Bain-t. Ehhez vegyük fel a bombákat és helyezzük el őket az üzemanyag pumpáknál – az idő továbbra is telik, úgyhogy sok sikert. Amennyiben ezzel is megvagyunk elintézzhetjük végre Bain-t.

Veres Miki

SYPHON FILTER 2 VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ

MISSION 3 - MCKENZIE AIRBASE INTERIOR

A második küldetésben már a csajjal kell menned, ráadásul időre. Nem lesz nehéz – egy dologra figyelj, hogy ragaszd le a "lopakodás" gombját egy ráágumival. Na, félre a tréfával, végig osonnod kell. Kezdekör egy nyitott cellában vagy. Óvatosan araszolj ki és várd meg, amíg az őrt továbbhalad, majd menj utána. Az első elágazásnál fordulj jobbra, ahol menj el a fal végéig. Itt ki tudsz hallgatni egy beszélgetést. Lapulj meg a fal tövében és várd meg, amíg a párocska elmegy melletted. Szemben van egy nyitott ajtó, ide menj be és vedd fel a kis asztalról az adrenalinot. Ezután indulj ki a szobából és balra menj (ne arra, amerre az előbb a két ember távozott). Menj el a folyosó végéig és az őrkre figyelve (jobbra, távolabb áll majd egy) menj tovább balra. Itt egy újabb bal forduló lesz. Kövesd araszolva a katonát addig, amíg a bal falon nem találsz egy nyitott ajtót. Itt újabb film következik – utána nyomd meg a falon levő kapcsolót és menj ki az ajtón. Majdnem szemben veled van egy folyosó, oda menj be, a végén pedig fordulj balra. Kövesd a katonát lassan, várd meg, amíg beszélgetnek. Az őrt kinyitja az ajtót, a másik meg kimegy a kijáraton. Ekkor araszolj el a figyelőablak előtt (ahol a sárga világító tábla van) és fordulj be jobbra a kis folyosón. Itt be tudsz menni abba a szobába, ahol az ajtónyitókat katona van. Még az előtérben az utolsó öltözőszekrényből vedd fel a felszerelést.

Vigyázz, egy katonát sem ölhetsz majd meg! Használd a sokkolót – osonj az őrt mögé és áramozd meg. Ezután nyomd meg a falon levő ajtónyitó gombot és rohanj ki, át azon az immáron nyitott ajtón, ahol az előbb mindenki kiment. Siess, mert egy idő után bezáródik (és két ajtó van)! Ahogy átértél, rögtön bújj el az ajtó után balra levő beugróban. Jön egy katona, sokkold le. A hosszú folyosón is van egy őrt, de őt egyből nem tudod elérni, csak beugrótól-beugróig sasszézva. Sokkold le, aztán irány a folyosó vége.

MISSION 3 - COLORADO INTERSTATE 70

Kezdenek besűrűsödni a dolgok. Kezdek után azonnal rohanj be jobbra az alagútba és állj meg a terepjáró lámpái előtt középen. Megjelenik két katona a jobb és bal oldalon és feléd szaladnak. Várd meg, amíg a jobb oldali közel ér, ugorj ki elé és késeld meg. Vedd fel a fegyverét és lödd le a

másik marhát a dzsip másik oldalán. Van itt egy ajtó is, ha akarsz egy távcsövet, menj be érte, de ez nem fontos. Haladj tovább az alagútban és lödd le a teherautó mögött álló ipsét, majd a Háromszöggel vedd ki a felszerelést a teherkocsi hátuljából. Ezután mehetsz vissza a kezdőponthoz, ahol a katonák lelövődésével segíts a társadnak. Egy marha lesz a híd tetején is.

Együtt indultok tovább, be az alagútba. Ha akarod, kilődözheted a fényszórókat, habár ennek semmi jelentősége sincs, csak egyszerűen király. Egy idő után megjelenik három golyóálló manó, de őket (és a később érkezőket) szépen le lehet szedni a tartálykocsiból fabrikált lángszóróval. Ez szerencsére automatikusan bejön majd (a jobb oldalról közelítsd meg a kocsit), neked csak permetezned kell.

A következő rész elég nehéz. Túl kell jutni egy hosszú, nyitott részen a következő alagútig. Itt vagy osonnod kell kocsitól-kocsig, vagy végigrohanni. Sok az orvlövész és a gránátos is, rád bízom, melyiket választod. Én a bal oldalon szoktam a hegy lába mellett végigszaladni. Az a lényeg, hogy a társad is eljusson a checkpointig ami az alagút bejáratánál van. Általában lapul itt balra, az ajtóbejáratban egy melles katona, akit ha lelősz, bejön a checkpoint.

Na, most meg egy tréfás dolog következik. Áll két páncélautó az alagút közepén, amiket nem tudsz kikerülni. A jobb oldalról közelítsd meg a teherautót és lapulj le a végénél. A társad szépen kimegy a kocsira, erre megjelenik két katona és odamegy hozzá. Amikor már teljesen felé fordultak osonj oda a teherkocsi végéhez és vedd fel a gránátokat. Ezután ennek az alagútnak a bejáratánál (visszafelé) keresd meg a lemezajtót és menj be, majd dobj be egy gránátot a generátorszobába. Most már nincs más dolgod, mint visszamenni és a sötétben kitalálni a folyosót.

MISSION 4 - I-70 MOUNTAIN RIDGE

A szemetek fel akarják robbantani a hidat. Az első feladatot adott idő alatt kell végrehajtani. Jobbra indulj el, óvatosan lógj le a híd peremén és függeszkedj végig. Akkor húzd fel magad, amikor már a terepjáró hátuljánál vagy. Rohanj oda a teherkocsihoz, és a körbe-körbe cirkáló őrkre figyelve fedd fel a felszerelést a hátuljából. Ezután menj vissza a dzsiphez és dobj oda az ALTATÓ gránátot a fehér ruhás parancsnok és kollégája közé.

Ezután le kell ereszkedned a híd tartópillérei közé és hatástalanítanod 4 adag robbanóanyagot. Az őrket vagy késsel, vagy a hangtompító távcsövel szedd le. A robbanóanyagok helyét a radaron kék pötty mutatja. Kettő van elől, egy középen, egy hátul.

Amikor megvagy mind a négyel menj tovább, be az alagútba. Itt két palit látsz, akik két társadat gyalázzák éppen. Célozd be a fejüket és két gyors lövéssel terítsd le őket. Ezután már csak végig kell mennetek az alagúton, ahol több teherautónyi golyóálló mellényes katonát kell leverni. A teherkocsik egyenként érkeznek, ne menj túl közel hozzájuk. Mivel a társaid igen gyatrán lőnek, igyekezz pontos fejlövésekkel végezni velük.

MISSION 5 - MCKENZIE AIRBASE EXTERIOR

Újra a csajjal vagy és újfent nem ölheted meg a katonákat! Várd meg, amíg az őrk beszélgetnek, majd osonj oda a palihoz és áramozd le. Ezután szaladj a másik után. A rádióüzenet után várd meg, amíg elmegy a teherkocsi és osonj oda a parkoló kamionhoz, de vigyázz, mert strázsál mellette egy őrt. Áramot neki. Vedd fel a kocsitól a távcsövet és araszolj oda a katonához, aki a két magas épület mellett járkal. Áramozd le és a két ház között mássz fel a tetőre. Ess le a másik oldalon és a kamion között elrejtőzve várd meg az érkező őrt, akit nyomj le. A kis folyosón a továbbhaladást elzárja egy katona. Őt úgy tudod legyalázzni, hogy mellette (a bal oldalon, ugye) araszolva átmászol a dobozok felett és hátulról áramozod le. Haladj tovább óvatosan és a sarokon lapulva hallgasd ki az öltönyösök (Falka és Morgan) beszélgetését. Jön egy őrt, akit bénítsd le.

Itt egy nagyobb nyitott térség van. Az öltönyösök ugye előre mentek, te jobbra indulj el, ahol egy kapcsolóval ki tudod nyitni a pavilont. Bent találsz egy vadászgépet. Vedd kézbe a távcsövet és óvatosan lödd fejbe a pilótát, majd babráld meg a gép alján – a hasánál – levő panelt. Újabb checkpoint. Bejön egy őrt, akit áramozz le, mielőtt meglátja a pilóta hulláját.

Ezután arra kell menned, amerre az előbb az öltönyösök. Itt egy pár katonát le kell bénítani, és lesz egy keresőreflektor is, amit vagy kerülsz ki, vagy durrants bele egyet a hangtompító távcsövel. Csak azzal! Menj el a sárga-fekete sorompó mellett és készülj, mert nehéz rész jön. Rövidesen elmegy keresztül egy teherkocsi,

amire fel kell ugranod, pontosabban kapaszkodnod. Így lógva addig kell utazni, amíg a másik oldalon meg nem látod egy pavilon bejáratát. (Miután a kocsi elhagyta a harmadik katonát.) Ide szaladj be, végig az adódó irányba.

Rövidesen megpillantasz két öltönyöst, akik kerestek a nagy hangáron. Kövesd őket, és amikor odaérsz a hangár kijáratához egy átvezető film kezdődik. Amikor visszakaptad az irányítást nincs más dolgod, mint óvatosan visszamenni az előbbi hangárba és követni az öltönyöst meg a kísérőjét. Rövidesen elválnak, ekkor te egyszerűen csak menj az öltönyös után, egész közel... Film.

Fordulj arccal pont a másik irányba, mint ahogy kezdesz és menj ki a hangárból (ahol az előbb bejöttél). Vigyázz, a teherautó mögött ott lesz az előbbi kísérő, ha nem bénítottad le. Menj ki, majd tovább előre, ahol egy újabb katonát kell leáramozni a doboz mellett guggolva. Itt óvatosan kukucskálj ki a sarok mögül, látni fogod, hogy a hatalmas nyitott téren egy őrt mozog. Cserkész be és lopózz a keresztben parkoló teherautó mögé úgy, hogy a torony bejáratánál strázsáló őrk ne vegyenek észre. A teherkocsi indítóját meg tudod babrálni – miután ez megvolt, azonnal oldalazz el BALRA az épület hozzád közelebb eső sarkához. Az őrk elrohannak megnézni az attrakciót, akkor te szaladj be az épületbe, majd fordulj jobbra, be a liftbe. Nyomd meg a vezérlőjét és menj fel a toronyba. Itt fent két katona van, mindkettőt le kell bénítani. Mindenesetre azzal kezd, amelyik a világító tábla mögött áll. Ha megvagy, a falon a tábla másik oldalán van egy masina, ahol le tudod szedni a frekvenciát, ami a feladat megoldásához kell. Most menj le a lifttel, végig a folyosón, és már csak egy katonát meg egy öltönyöst kell lebénítanod. Szabad az út a helikopterhez.

MISSION 6 - COLORADO TRAIN RIDE

Mivel is ért véget az előző küldetés? Ja igen, felrobbant a híd. Na, emberünk meg pont egy robogó vonatra esik. A feladat egyszerű – előre kockogni a vonat elejébe. Ezt nem is akarom túlragezni.

MISSION 7 - COLORADO TRAIN RACE

Miután a baromarcú robbantott kettéválik a vonat. Most is csak az a feladat, hogy elérd a vonat elejét. A katonák most már keményebbek lesznek, több közülük

golyóálló cuccban nyomul. A legfontosabb, hogy ezt a küldetést adott idő alatt kell lenyomni, úgy-hogy ne totojázz!

MISSION 8 - C-130 WERCK SITE

Ez a pálya sem igényel semmilyen magyarázatot. Az a feladat, hogy eljuss a lezuhant gép farok-részébe és az ott heverő ládából felvedd a diszkákat. Film. Amikor visszakapd az irányítást nincs más hátra, mint előre, a másik irányba. A mesterlövészek a jobb és bal oldalon, a hegygerincen borzasztóan idegesítők tudnak lenni, de a roncok között bujkálva könnyen lehet szedni őket. Az a lényeg, hogy ne rohanj előre, hanem próbáld araszolva, egyesével leszedni mindegyiket. Figyeld a radart, amikor megjelenik egy zöld pötty egyből tájold be, búj el és lödd fejbe.

A pálya végén megpillantod Archert, amint egy helikopterbe kapaszkodva menekül a lemezekkel. A feladat nagyon nehéz, de nem lehetetlen – közel kell rohanni a helikopogóhoz, becélózni a mukt és lehetőleg fejlődéssel leszedni. Mellény van rajta, ezért nem lesz egyszerű mutatvány.

DIRE 3

MISSION 9 - PHARCOM EXPO CENER

Elérkeztél az első igazán hosszú és bonyolult küldetéshez. Készülj fel, hogy nem nagyon ugrálhatsz, mert könnyen halott ember lehet belőled! Azért van ezen a pályán a sok láda meg miegymás, hogy fedezéknek használd őket. Vigyázz, az amerikai katonákat nem ölheted majd meg!

A behatolás után szedd le a pár palit a szobában, majd menj végig a folyosón. Elérkezel egy ismerős helyszínre az első részből, a múzeum lépcsőjéhez. Itt óvatosan nyomd le az öltönyösöket, de óvatosan, mert a lépcső tetején egy bujkáló mesterlövész van! Nyomulj tovább, fel a lépcsőn, a járat végén egy szellőzőnyílást találsz a falon. Lödd szét és mássz bele. Kússz végig a járatban, a végén ott az első checkpoint. Itt egy kis sötétben tapogatózó folyosó-rész következik, aminek a végén egy nagyobb terem találsz. Középen mássz fel a láda tetejére, és innen kapd el a fent húzódó fém-padló szélét, majd húzd fel magad. Fent egy újabb szellőzőbe tudsz bemászni. Ebben egy idő után találsz két rácsot, amit ha kilösz, egy strázsáló katonát figyelhetsz ki. Vedd célba a nyilpuskával – ne a fejére célozz – és lödd le. Mivel nem ölted meg, minden rendben. Ezután csússz el a járat végébe. Itt ismét lödd ki a harma-

dik rácsot és ess le, de AZONNAL guggolj is le. Beszalad két katona és vizsgálni kezdik a társukat. Amikor az egyik elment óvatosan húzd fel magad a térdelő mögé és bénítsd le az árammal. GYOR-SAN osonj oda a másik mögé a folyosó végén és őt is terítsd le. Innen a kijárat a felső sarokban van, a láda mögött. Mivel itt is rejtőzik egy katona, mássz fel a ládákra, egészen a fekete a fal tövében és ereszkedj le a másik oldalra. Küldd le a palit és rúgd be a falon levő ajtót.

Ebbe a teremben lassan fordulj be balra és bénítsd le a két katonát, majd vedd ki a SZEXMAGAZINT az öltözőszekrényből. Ekkor Gabe bemondja, hogy "Megvan!". Ez csak poén, de aranyos... Menj tovább, egy rakétával teli terembe érsz. Itt a rakéta tövében van egy őr. Miután bénítottad hátulról vagy a nyilpuskával lábon mássz fel a dobozok tetejére. Itt egy újabb őrt veszel észre a párkányon, akit a nyilpuskával szedhetsz le. Ezután a rakéta tetejéről át tudsz ugrani párkányra, majd be az újabb szellőzőbe.

Kússz végig, vedd fel a gránátokat, majd be az újabb járatba. A végén két irányba mehetsz – először jobbra-előre, ahol lödd le az előbb rádiózó öltönyöst. Ezután vissza balra, ahol a fal fedezéke mögöl, mondjuk a távcsővel szedegesd le a maja piramison álldogáló öltönyösöket. A nyitott folyosó legvégén tudsz a dobozokra esve leereszkedni. Szemben van egy kis folyosó, arra menj be.

A checkpoint után kukucskálj ki a sarok mögül és bénítsd le a két katonát. Allj a terem közepére, ahol körbenézve látni fogsz egy alacsony kis kék felparkányt. Erre tedd rá a csalit (a játék "Plant Decoy" felirattal jelzi). Végül mássz be a sarokban, a plafonon levő szellőzőbe. Egy idő után megszakad a járat, itt dobj le egy gránátot. Ezután már leeshetsz, hogy a sarokban (a megfelelő szögbe kell fordulni) egy újabb szellőzőbe mászhass bele. Ebben lesz két rész, ahol gránátokat dobálnak be – várd meg, amíg robban, aztán spuri tovább. Miután kijutottál le kell ereszkedned a terem aljára, de két katonát is el kell közben kábitani.

A következő terem nem egyszerű. A kezdőponttól (ha a terem bejáratánál állsz) körülbelül átlósan, szemben, a jobb-felső sarokban van egy szellőző, amibe be kell mászni. Igen ám, de van itt három katona is. Közülük kettő mozog, tehát meg kell várni, amíg nem látják egymást és mindkettőt érdemes elkábitani. A harmadik a sarokban áll jobbra, őt nem kell bántani.

Innen már egyszerű a feladatod. A járat végén minden sötétbe borul – lödd ki a rácsot és vagy kábitd el a katonákat, vagy lödd lábba őket a nyállal. Menj át a másik terembe, ahol a mini Stonehenge park van, és amikor az öltönyösök megjelennek, az egyik láda mögött keress menedéket. Óvatosan lödd le őket, majd a legkisebb körbe kapaszkodj fel a mellette állóra. Innen körbe-körbe ugrálva juss el az utolsóig, lödd szét a rácsot a falon, majd ugorj be. Ne izgulj, pont el tudod kapni a peremét...

MISSION 10 - MORGAN

A játék első igazán dühítő küldetése következik. Tegyé el minden törekény dolgot a közeledből! Meg kell találnod néhány bombát IDŐRE, de sietned kell, mert egyébként minden felrobban. Ess le a tetőről és szaladj fel a lépcsőn. Lödd ki a palit majd fuss be a járatba, aminek az egyik sarkában találsz egy bombát. Helyezkedj el a közelében és lödd le az öltönyösöket, akik Teresa életére törnek. A csaj nem halhat meg! Amikor kész van a bombával, fuss utána, és ismét vedd meg, amíg hatástalanítja a bombát. Gyakorlatilag nem kell mást tenni, mint a közelében maradv megvédeni, majd mindig utána szaladni. Ő majd mindig tudja, merre kell menni! A baj csak az, hogy az öltönyösök rendszerint EGYSZERRE jelennek meg a jobb és bal oldali folyosókból, és MINDEGYIKEN mellényben. Csak a gyors és pontos fejlődések segítenek, meg a VAKSZERENCSE.

Az utolsó bombánál Teresa szól, hogy a kikapcsolása egy kicsit el fog húzódni. Szaladj végig a folyosón, melynek végén találkozol az első, hihetetlenül csalo és nevelésesen viselkedő főellenséggel. Leküzdése elsőre lehetetlen – még jó, hogy én elárulom neked a nyerő trükköt. Abban a pillanatban, amikor megkapod az irányítást, kezdj el a teremben körbe-körbe rohangálni. A külső íven fuss, a fal mellett, és egy percre se állj le. Legalább egy percig kell így körözni, amíg Teresa rád nem szól, hogy lelőheted a palit. Ekkor rohanj be a kis beugróba, ahol bejöttél, és fél testtel kükucskálva nyomd a célzás gombját. A célkeresztnek pont fejmagasságban kell lennie. Figyeld a térképen, hogy mikor ér közel Morgan – pont előtted kell elszaladnia. Amikor már egész közel van, kezdj el folyamatosan tüzelni a géppisztollyal – ha jól álltál be, Morgan beleszalad a tűzvonalba és egy fejlődéssel végzel vele.

MISSION 11 - MOSCOW CLUB

Ha azt hitted, hogy az előző küldetés nehéz volt, akkor ki kell, hogy próbáld ki! Ettől a moszkvai diszkós bulitól, ami most jön ki fog hullani a hajad (ha még van). Persze ez a leírás azért van, hogy segítsek neked, és ez a szomorú eset ne történjen meg.

Kezdd után azonnal le kell löni – egy beteg pisztollyal – a szemben levő párkányon rohangáló palit. Abban a pillanatban, ahogy meghal, a terem ajtaján beront három ipse. Egyet lehetőleg még az ajtóban lőj fejbe, majd kezdj el a párkányon körbe rohangálni, de közben az automata célzással egy másikra folyamatosan tüzelj. Mire odaérsz az előbb szemben lelőtt ruszki fegyveréhez, pont meg is hal. Gondolom a történeted is elfogy, így vedd fel a géppityut. A harmadik pali valószínűleg gránátokat fog feldobálni. Lödd őt is folyamatosan, és visszafelé kocogva igyekezz kikerülni őket. Ha meghal, egy kicsit szaladj rá a terem közepe fölé benyúló pallóra, ekkor megjelenik még egy gránátos. Azonnal fordulj vissza és a célra tartással lödd szitává. Ezután már leereszkedhetsz a pallóról. A diszkós pult mögöl még két palit le kell szedned.

Most egy hosszú folyosós rész következik, ahol csak lefelé kell menni és gyilkolni. A dolog szépséghibája az, hogy minden ellenfél Rambóként harcol, és ha már három lövést le tud adni, akkor a negyedikre TUTIRA fejbe talál. Mese nincs, csak a fejlődés jöhet szóba ellenük.

Az út végén (a csehós jelenet után) be kell másznod egy szellőzőbe. A végén két ipsét látsz majd beszélgetni, akiket le kell löni – vigyázz, mert gránátot is dobhatnak! Most izgalmas dolog történik, ugyanis a buliba beszáll az orosz rendőrség/katonaság is és megrohamozzák a diszkót. Lödd le a két manust, akik velük párba-joznak, majd fuss be szembe a pult mögé, ahol egy kapcsolót találsz. Ezzel megnyitod a lejáratot a pinyóba. Hosszabb futkározás után – az út adja magát – egy stroboszkópos terembe érsz, ahol elég nehezen, de le kell szedned néhány diszkóparkányt. Lesz közöttük gránátos is, természetesen mellényben. Innen kijutni úgy tudsz, ha az egyik hangszóróról felmászol az erkélyre. Menj tovább, de a szürke nagykabátos katonákra ne lőj. A folyosó végén a klotyóban még egy palit le kell lönnöd. Mássz fel a szekrényre és távozz az ablakon keresztül. Pi-hen egy hónapot...

(Folytatás a következő számban.)
TYLER DURDEN

FEAR EFFECT TELJES MEGOLDÁS

HONG KONG 11. LEMEZ

Hana és Glas megérkeznek a Lam irodaház tetejére, ahol azonban nem vár rájuk Jin, az informátoruk a Triádoktól. Minthogy Jin régi barátja Hanának, hősünk úgy dönt, utánanéz, mi lehet a gond. Miután felmentünk a lifttel, és kinyitunk néhány tagot, egy kerítésbe ütközünk. Fel tudunk ugyan mászni a rács menti kisház tetejére, ám a túldoldalon egy ör karjaiba érkezünk. A kisház ablakán bepillantva észrevettünk egy kart. Lőjük be az ablakot, majd fordítuk el azt a kart. Ezzel gőzt adunk az ör mellett futó csövekbe, s már fel kell másznunk elfordítani a csapot, ami egy szelepet nyit épp a megfelelő helyen... Mielőtt azonban távoznánk a helyiségből, vegyük fel a polcra a biztosítékot. A megsült őrtől egy kapukulcsot vehetünk el, amit aztán nem messze használunk is kell. A kapu mögötti újabb maffiózók téblábolnak, közülük az egyik egy piros kulcskártyát hagyományoz ránk. Erre a következő biztonsági ajtónál szükségünk is lesz. A biztonsági kamerákon keresztül láthatjuk, hogy nem véletlenül nem volt ott a kontáktunk a megbeszélt helyen. Épp azokban a pillanatokban verik ki belőle a felket is, s miközben megdolgozzák, elejt egy kulcsot, rajta a 67-es számmal. Ha ezután körülnézünk, láthatjuk, hogy pont ott, ahol tartózkodunk, van a 67-es szekrény.

Továbbhaladva az egyik fazontól elvehetünk egy automata pisztolyt, majd egy liftre ugranunk, ami azonban nincs áram alatt. Egy kisebb tömegmészárlás után felvehetjük az elejtett kulcsot, majd lent, az elektromos szekrénynél áramot adhatunk a liftnak. Pontosabban csak adnánk, de hiányzik egy biztosíték. Mily szerencse: pont van nálunk egy. Ez azonban elektromos padlópanelekba is áramot ad, úgyhogy a visszaútnál vigyázni kell. Meg kell figyelni, melyik panel mikor szikrázik... A piros kártya segítségével utána visszatérhetünk a szekrényhez, amiben egy kék kulcskártyát és egy újabb pisztolyt találunk. Nos, akkor mehetünk a lifthez. Lent a hatalmas ventilátorok mellől egy csípőfogót vághatunk zsebre. A folyosó végén a kék kártyával tudunk bemenni, s néhány pribék társaságában rátalálunk a megkötözött és összevert Jinre. Az örök likvidálása után akad egy kis gond: a barátunkra némi robbanóanyagot erősítettek, és az időzítő már kezd is visszaszámlálni. Elő tehát a fogóval. Ha rossz vezetéket csípünk el, Hanának és Jinnek is annyi. Figyelem: le/fel is válogathatunk a vezetékek között. A lényeg, hogy a gombok mellett azokat a színeket kell átvágni, amelyek keverékéből kijön az adott szín. Az sem mindegy, hogy a gombokon milyen sorrendben megyünk: ahol csipogást hallunk, azt hanyagoljuk, különben az időzítő vésszen előreugrik. Ha netán ezek után is gond lenne a hatástalanítás, csak vissza kell gyalogolni a lift mellé, és ott világ a falon a megoldás.

A barátunk említést tesz egy diszkról, amin rajta van minden info Wee Mingről, ám a diszk egy kapcsolószekrényben van elrejtve, aminek a kulcsát elvették tőle. Szerencsétlen figura amint épp örül az "újja születésének", kispriccel a vére, egyenest Hana arcába. A gengszterek főnöke lőtte agyon, aki melleleg közben mindent hallott, így egy lépéssel előtűnik jár. A gazfickó elmenekül Hana elől, ráadásul elviszi a liftet, úgyhogy egy másik utat kell keresnünk. A folyosón van egy vasajtó: azt kell berobbantánunk az imént szerzett C-4-gyel, s visszakérülünk az elektromos szekrényhez. Ekkor vissza kell mennünk egészen a piros kártyás ajtóig, ami mellett egy lejárati nyíl meg. Azon keresztül az épület

homlokzatához, egy óriási neonreklámhoz lyukadunk ki, majd egy terembe, ahol megmérkőzhetünk az első főgonosszal, a gengszterfőnökkel. Na itt kell elővennünk a maffiózótól zsákmányolt géppisztolyainkat...

Egy újabb automata fegyverrel, no és a kulccsal gazdagodunk. Lépünk oda a kő táblához, és működtessük az imént felvett kulccsal. Bár az írás kínaiul van, nagyon egyszerű: a neonreklám szövegét kell bevenni. Nos, a diszk immár a kezünkben van... Csakhogy valaki egy pisztolyt nyom Hana fejéhez.

Glas közben egyre türelmetlenebb lesz a repülőnél. Most ő következik. Leftezzünk fel vele is. Azaz csak lefteznünk, mert váratlanul megjelenik egy gép, a rakétákat löki felénk. A járművünknek annyi, viszont mi még megúszhatjuk, ha gyorsan felmásznak a létrán. Ugy tűnik a rendőrség érkezett meg: a tetőt kommandósok lepték el. Közben az iménti repülőn sem adják fel: reflexussal követnek minket, s a kisháznál próbálják lekaszálni emberünket. A géppuskatűz közepette nagyon jól kell időzíteni, hogy mikor rohanunk át a háztetőn. A kisház nem bírja sokáig: miután romokba dől, a törmelék között egy csőre lelhetünk. Ezzel vegyük kezelésbe az utunkat álló tartály szelepijét, ami ugyan nem jár különösebb eredménnyel, viszont hősünk ezután hajlandó rácélozni a tartály érzékeny pontjára. A kirobbantott lyukon pillantsunk le... Lehet, hogy ez utóbbi nem is volt olyan jó ötlet?

A Glas által csapott kisebb ramazuri egy pillanatra elvonja a Hanát sakkban tartó katoná figyelmét, s így hősünk visszaszerzi a kését. Innen már a mi dolgunk, hogy kilyukasszuk az ellenfél bőrét. A katonától egy géppisztolyt vehetünk el, ám sajnos ezzel párhuzamosan az idáig begyűjtött fegyvereink egyszerűen eltűntek. Hana nem messzire jut a frissen visszanyert szabadságával: a visszaúton megismerkedik Mr. Lammel, aki köszöni szépen, de nem kér a hivatlan segítségéből, majd hősönkre uszítja a kommandósokat.

Ismét Glas a sor. A zuhanása után a légkondi elég veszélyes csöveihez érkezett, melyek időről időre felizzanak. Először szemközt egyenest jussunk el a csaphoz: azzal átállítjuk a felizzás sorrendjét úgy, hogy tovább tudjunk haladni. A tetőre kiérve a repülőgép ismét géppuskatűzzel fogad minket. Igen meglepő módon szabadulhatunk meg tőle: ha a ház oldalán lobogó zászlókat a megfelelő pillanatban lelőjük, azok belesodródnak a gép hajtóművébe... Végül oda érkezünk meg, ahol a bombát hatástalanítottuk. A folyosón ólálkodó kommandósoktól Glas is hozzájuthat egy géppisztolyhoz. Erre szüksége is lesz, mert elektromos szekrény termében egy kisebb hadsereget kell szitává lőnie. A sokáig harc után oda kell eljutnunk, ahol legutóbb láttuk Hanát, vagyis a létrához.

Mint kiderül a diszk kódolva van, ezért már nem is kell az öreg Lamnek. Visszaadja Hanának, s fizetségül csupán hősünk életét kéri. Az "üzlet" nyélbeütését végül Glas hiúsítja meg – Lam persze elmenekül. A ház mellett egy újabb repülőgép tűnik fel – hősünk kutyaszorítóba kerülnek. Mialatt Glas a kommandósokat veri vissza, nekünk a repülő géppuskását kell leszednünk Hanával. A sorozatok között guggolva gurulunk ki a fedezékből: úgy lehet jól célozni, no meg felvenni a szükséges tárákat. Miután Hana felkente a pilóta agyát repülő üvegére, igyekeznünk kell Glassal a párkányon, s átszökkenünk a gépre...

Amennyiben hősünk sikeresen elmenekültek, megismerkedhetünk a harmadik főszereplővel Deke-kel. Egy limuzinban beszél-

meg a nem túl rózsás helyzetet, s közben dekódolják a diszket, amin Jin egy Shan Xi nevű városról és ott egy bizonyos Madam Chen-ről tesz említést. Ugy tűnik Hana rég-
ről ismeri ezt a bizonyos madamot...

A HALÁSZFALU (2. LEMEZ)

Igen kellemes képsorral indít a második CD: a trió békésen hajóztat egy folyami bárkán a megadott cím felé, közben Hana zuhanyozik, majd egy törülközőt csavar magára. Hősönkhöz azonban még felöltözni sincs ideje, amikor egyszer csak egy feldúlt halászfalura figyelnek fel, annak mólóján pedig Wee Mingre. Azonnal kikömek. Glas és Deke a lány után ered, ám Hana lemarad: máchetékkal hadonászó zöld zombik állják el az útját. Szerencsére azonban a fegyverei nála vannak – találgatásokba most nem bocsátkoznék, hogy hol tarthatja őket. Miután kiirtottuk néhány zombit, utána Deke-kel ritkíthatjuk egy kicsit a mutáns helybélieket, végül Glas is kiveszi a munkából a részét. A zombik alulról gyújtogatják a mólót, úgyhogy jól kell időzítenünk, nehogy a lángok martalékává váljon. Az események sodrásában hőseink végül szanaszét szóródnak a faluban, miközben a zombik mindent ellepnek és felgyűjtanak – beleértve a hajót is. Ismét Hanával egy égő kunyhóban találunk egy kulcsot, amivel kinyithatjuk a másik út végén lévő bungalót. Ott aztán találkozunk egy öregasszonnyal, aki elmondja, hogy Wee Ming fertőzte meg a falubelieket. Valószínűleg azzal van összefüggésben, hogy a lány összevérezte magát, miközben egy sérült fiún próbált segíteni – ugyanis ez után indult be az örület. Azt is megtudhatjuk, hogy a közelben állomásozik egy katonai vonat, ám segítséget nem nyújtanak. Sőt a zombikat látva a katonák pánikba estek, s ezért most mindenkire lőnek.

A vasútállomáson egy ideig szépen haladhatunk előre, ám egyszer csak Hana csapdába esik, s egy puskacső szegeződik rá. Mivel mentheti egy védtelen nő az életét? Kénytelenek vagyunk bedobni – pontosabban ledobni – a törülközőt. Szegény bakának guvadnak is a szemei, de szerencsétlenségére nem csak a látványtól, hanem mert két izmos kéz hirtelen 180 fokba forgatja el a fejét. Deke volt az "ünneprontó", aki ezután az egyik kunyhóban talált papírfiguráról érdekődik hősönkhöz. Mint megtudhatjuk, a helybéliek holmi voodoo-hókuszpókusként szoktak elégetni dolgokat, melyek a babona szerint utána a pokolban várakozó lelkekhez transzportálódnak.

A beszélgetést követően Hana elmegey átkutatni a mozdonyt (s melleleg sajnos felöltözik), mi pedig Deke-kel átkutathatjuk a raktárt. Végre begyűjthetünk egy puskát, amivel használni is tudjuk a sok elejtett löszert. A vonat őrei nem jelentenek problémát, ám amikor átvizsgáljuk az egyik vagon, váratlanul ránk zárják az ajtót. Egy újabb főellenség következik, aki azért különösképp kellemetlen, mert pont a tűzvonalba esik egy löszeres láda. Csakis pontos lövéseket lehet leadni. Ha legyőztük, szerencsére utolsó erejéből pont a zárat lövi szét, a miénk a fegyvere. Eközben a vagon előtt újabb katonák verődnek össze, akikről egy kulcskártyát szerezhethetünk a villamos hálózathoz. Az elektromos szekrényt rögtön a vagonnal szemben találjuk. Először alul kapcsoljuk ki az áramot – utána már rakosgathatjuk a két biztosítékot. Rakjuk egyiket a második oszlop tetejére, a másikat pedig alá, a hármasszámú zárhoz, és adjuk vissza abba az oszlopba az áramot. Ezzel kioldottuk a létra zárait. Most ismét

áramtalanítsunk, majd pakoljuk át az egyiket az első oszlop tetejére, a másikat pedig a létra címszóhoz (ladder). Miután alul átfordítottuk a kapcsolót, már mászhatunk is fel. A daruállványzaton vigyázzunk, elég egy rossz lépés... Egyre meglepőbb figurákkal találkozunk: néhány teherre mázolt pofát kell kivégeznünk, akik sarlókkal hadakoznak. Amint hangoztatják: Wee Ming közük tartozik. Az utolsó közülük meglepő módon egy igen gyors spontán égést produkál – ha eddig nem gyanítottunk természetfeletti erőket, hát most már nem lehet kétségünk.

Közben Glas még mindig a faluban ténfereg, s egyszer csak rátalál Wee Mingre – vagy inkább a lány találórá? Wee Ming nem nagyon akar hazatérni, inkább Madam Chenhez akar eljutni. Szabadkodik, hogy nem tudja, hogy a vár a katalizátor, ami felszabadítja démoni erejét. Majd amint mindezt közölte, úgy el is tűnik. Hosszas, hiábavalónak tűnő zombiirtás után végül ismét Hana bőrébe bújhatunk, s végre vele is felvehetünk egy puskát. Immár a faluban is feltűntek a fehér pofájuk, s a lángoló házban egy újabb kulcsot vehetünk el tőlük. A kulccsal elmehetünk a sínek menti házakhoz, s benyithatunk az utolsó két zárt ajtón. Az egyik mögött nem csak zombik várnak ránk, hanem a vonat kulcsa is. A mozdonyban egy üzenetre lelünk a vonaton szállított fegyvereket illetően, de ami abból a füzetből fontosabb, az a lap sorszáma. Azt kell beírnunk a mozdonyt indító szerkezetbe, csak épp visszafelé!

Az indulásra megérkezik Deke is, de újabb katonák is érkeznek. A vonat tetején egyensúlyozva Deke-kel kel velük szembeállunk. Aztán egyszer csak megjelenik Glas, aki a vonat mellett rohánva valami leszakadt hídról kiáltozik. Fel kell hoznunk a nyúlcsipőt, különben Deke is a vonattal pusztul. Utóbbi igen csak sajnálja az odavesztett fegyvereket, de Glas szerint talán még megmenthető valami. Leugrik, de nem találunk mást, csak néhány túlélőt, akik azonban a velünk való találkozást már nem élhetik túl. De legalább átjutottunk a folyó túloldalára. A parttól nem egy teherautót csenhetünk el a katonáktól – a kulcsot mindjárt mellőle beszerezhetjük. A teherautó tülkéjében Glas meglepetésére ott ül Wee Ming. Az pedig még meglepőbb, hogy végre hajlandó kötélnak állni. Megígéri, hogy ha találkozik Madam Chen-nel, utána a csapatunkkal fog tartani.

A BORGÉLT (3. LEMEZ)

Megérkezünk Shan Xiba, ahol hőseink úgy döntenek, Glas kíséri be Wee Minget a madámhoz. Bizony a sikert nem sokáig érezhetjük magunkénak, mert Madam Chennél meglepetésünkre Mr. Lam-et találjuk, aki nyomban egy eldugott zugba zárja Glas-t. Még szerencse, hogy a spejz teli van használható dolgokkal. Vegyük fel az étolajat, majd törjük szét a cserepét. Erre felfigyel az ör, akinek az olajjal csinálhatunk egy kis talpalávalót – csak arra vigyázzunk, nehogy pont egy csatornanyílás felett öntsük ki. A fal mellé húzódva várjuk ki, amíg belesétál. Máris van egy pisztolyunk, s hozzá lösz. A bálterembe kiérve azonban azt látjuk, hogy elkéstünk: Wee Minget már kísérik el, a jónép pedig hangosan ünnepel. Ez persze a két másik hős figyelmét se kerüli el, úgyhogy Deke a tetőn próbál bejutni az épületbe, kideríteni, mi van Glasszal. Igen ám, csakhogy a tetőn üvegablakon kéne átsétálnia, amelyek enyhén szőlva viseltesek. Csupán a pásztázó fényeknél lehet észrevenni, melyik ép, rá-

adásul ahány irányból jönnek a fények, annyiféle mutatnak... A túlódon aztán találunk egy nyitott ablakot.

Közben Glas a konyhánál próbálkozik. Azaz inkább ne hagyjuk, hogy próbálkozzon, mert ő húzza a rövidebbet. Inkább alattomban osonjunk, miközben a szakácsok a paradicsomok dobálásával és a patkányok eltaposásával vannak elfoglalva – majd ürítsük ki a helyiséget a tűzjelző működésével. A forró olajjal leöntött őrsöt ne felejtjük el felfenni, majd a báltermen keresztül távozhatunk.

Glas-nek már elege van az egészből. Most, hogy már biztosan nem kapnak lövét, legszívesebben azonnal menne haza. Hana viszont úgy érzi, nem hagyhatják ezen a mocskos helyen Wee Minget, s visszamegy a mulatóba. Van egy masszív ajtó, ahol egy kidobó szól ki a kukucsálón, aki civileket nem hajlandó beengedni. Viszont ha a save pointnál lévő paraván mögött felöltjük a dolgozó lányok munkaruháját, egyből beenged minket – Hana tulajdonképpen "hazatér". A hucukában melleleg a gengsztírek sem ismernek fel minket. (Hacsak elő nem rántjuk a mordályunkat.) Az egyik szobában Deke-vel futunk össze, aki szintén ki akar szállni, de Hana meggyőzi őt, hogy folytassa. Miután rájuk nyitják az ajtót, kénytelenek ismét különválni, de most már Deke-vel megyünk tovább. Nézzük egy kicsit a tévét, és jól jegyezzük meg a táncos mozgását. Utána jó kis mészárlást rendezhetünk a folyosón, majd az egyik lepusztult szobából egy érmét vihetünk el. Utóbbi a bábijáték-masínánál használhatjuk (az emeleti save-pointnál). A bábuval az imént látott táncot kell bemutatnunk, minek eredményeként a gép mögött egy titkos járatot tárunk fel egy újabb folyosóhoz. Ott egy kisebb szobában egy liftkulcsot találunk – magát a liftet pedig a folyosó végén. A lift a kazánházba visz le, ahol nyomban vegyük fel a franciakuksot, s menjünk még lejjebb. A kulcsot ott használjuk, ahol a kicsapódó gőztől nem tudunk továbbmenni. A szelep zárásával fent beindítjuk a diszkot, lent pedig hozzáférünk a madám szobájának kulcsához. A szobát természetesen az emeleten kell keresni: a csicsás piros ajtó visz oda. Az ajtó mögött azonban valami borzalmas vár Deke-re...

Ezalatt Glas megunja a várakozást és elindul megkeresni a társait. Most, hogy az ajtónálló már nincs, szabadon felmehetünk, s a folyosó legvégében posztoló őrtől elvethetjük a hall kulcsát. Az oda vezető ajtó majdnem ugyanott van. A hallból aztán több ajtó is nyílik, de kezdjük talán az elsővel. Egy izgatott "hölgyet" találunk bent, aki nagy rémületében fel is ajánlja a szolgáltatásait – kár, hogy Glasnak sajnos nincs rá ideje. Már épp távozna, amikor valaki az ágy alól tüzet nyit. Amikor időnként előbújik az illető, akkor lehet rálőni – bizonytalanul még véletlenül sem szabad meghúzni a ravaszt! Glas ezután a másik "házigazdával" fut össze, s ő sem jár sokkal szerencsésebben, mint Deke. Mr. Lam sérelmezi, amiért megpróbáltuk a saját lányától, a saját húsától elválasztani, ezért Glas is elválasztja a saját húsától – egy szamurájkarddal...

Miután a férfiak kidőltek, marad Hana. Ahogy megkapjuk az irányítást, az öltözőből nyomban elvihetjük a fehér vázát. A lepusztult szobában most egy gengszter ólalkodik: tőle egy újabb kulcsot vehetünk el a hallhoz. A hallban néhány kolléganőt találunk, de egyik sem Wee Ming. Végül a bekapcsolt kúthoz lyukadunk ki, amiből néhány virágot halászhatunk ki, a folyosón

járőröző maffiózóktól pedig egy irodakulcsot szerezhetünk. Az irodába a harmadik ajtó vezet a hallban. Onnan a lifttel eljuthatunk a madám folyosójáig, s a hálószobából elvihetjük a fekete vázát. A madám szobájába a két váza segítségével juthatunk be: értelemszerűen a piederstálókra kell helyezni őket. A keletkezést és az elmúlást kell szimbolizálniuk, tehát balra kerül a fehér váza, jobbra pedig a fekete, beléjük pedig egyrészt a friss napraforgót, másrészt az elhervadt liliumot kell helyezni.

Belépve láthatjuk, mit művelt Madam Chen szegény Deke-vel, meg azt is, hogy kicsoda valójában ez a madám. Hana attól még nem ijed meg, hogy régi, gyűlölt nevén Mei Yunnak szólítja őt, ám attól annál inkább, ahogy aztán a pokolfajzat megmutatja a valódi arcát... Deke vérevel megint aktiválódik Wee Ming démoni ereje, úgyhogy ideje menekülni. Utközben láthatjuk, hogy Wee Ming is hasonlóképpen cselekszik, s a saját teremtményei elől a hűtőkamrába zárja be magát. Ott Glas találja fellátva, akinek elmeséli a történetét – végre megtudhatjuk miről is van szó. Egy szekta egyességet kötött Yim Lau Wonggal, aki az ő hitük szerint a pokol fejedelme, hogy a jelképesen elégetett papíradományokkal ne csak a pokolban várakozó lelkek szenvedésén könnyítsenek, hanem a földiek életét is jobbá tudják tenni. Wee Ming apja így tett szert mesés gazdagságra. Yim Lau Wong cserébe viszont őt, Wee Minget kérte. Amikor 18. életévén túljut, beteljesedik a sorsa... Szerencsétlen Glas azonban ennél a pontnál már nem tűnik túl figyelmes hallgatóságnak.

Nos, most már nincs szükség Hana álrühájára, menjünk átöltözni. Mellékesen a paraván mellett található egy kulcsot a hűtőkamrához. Glason már nem tudunk segíteni, ezért nézzünk Wee Ming után. A szomszédos kamrában a madámtól kell megvédeni, aki egyenesen a pokolból jött. Az egyszerű zombikat kihyírva papírfigurákhoz juthatunk, amiket el kell égetni a madámtól körülvevő tűzön. Így a démon visszaváltozik emberi alakjára, és sebezhetővé válik. Küldjük vissza a pokolba, ami után a keletkező járaton át Hana és Wee Ming is leereszkedik.

A POKOL (4. LEMEZ)

A förtelmes pokolban mindig meg kell nézni, hova lépünk – Wee Minget azonnal el is nyeli a mocsár. Meg kell figyelni, miként emelkednek ki a posványból a szilárd szigetek, s úgy juthatunk az első helyszínről tovább. A pokol mezsgyéjén járva több ijesztő dolog vár ránk. Egy helyen villám csap le közvetlenül mellettünk, máshol meg egy bizarr gyerekszobában egy síró kislány áll a sarokba fordulva. Utóbbtól nem messze (a lépcső után a másik irányba) egy piros kapuba ütközünk. Az első dolgunk: ezt eltüntetni. Miközben a mindenünnen felbukkanó, undorító démonokat gyilkolásszuk, óhatatlanul kifogyunk a lőszerből, az ellenségeink meg csak papírmuníciót testálnak ránk. De amint azt már Wee Ming elbeszéléséből tudjuk, a papír áldozatokból könnyedén valóság lehet: csak el kell égetnünk őket a fáklyáknál. A démonok egyik csoportja után (a kapu közelében) egy papírkapu marad. Ezzel szintén az a teendő, mint a papírmunícióval, ám ezt csakis azon a nagyobb máglyán lehet elégetni, amit a villám gyújtott lánggra. Ezzel a módszerrel végül eltüntetjük a kaput, s mögötte mit ad isten – Madam Chen találjuk. A kudarc miatt a pokol ura leláncolta. Úgy tűnik, ezúttal a segítségünk

re lesz. Csak előbb egy szívességet kell tennünk: el kell vinnünk a kislánynak a babáját. Amikor küldeményt adunk a címzettnek, egy meglepetésként eljuttatunk a kis Mei Yun. Itt egy újabb logikai feladvány következik. Hana kislánykori egója annyit mond, hogy tud egy titkot, ami ott van a fejünkben, majd rébuszokban kezd beszélni. Jegyezzük meg a különös mondatot, majd vessünk egy pillantást a falra. Ott számokat láthatunk, alattuk szavakkal. Nézzünk utána, mely szavakat hallottuk a kis Mei Yun szájából, s jegyezzük meg a hozzájuk tartozó számokat. Az így létrejött számsort a szekrényen lévő órán kell bevenni, melynek a számlapja egy emberöltőt jelképez. A számsort a gyerekkor felé mutatva, vagyis az 5-ös felé kell bevenni, mire Hana alteregója átalakul. Az immár ifjú Hana egy újabb rébuszt mond el, ami után az iménti procedúrát kell elismételni, csak most már értelemszerűen eggyel odébb, a 18-asnál kell bevenni a mondatból kinyert kódot... (A gyengébbek kedvéért a teljes megoldás: 5, 1 az ötöshöz; 2, 5, 5 a tizenhöz; 1, 5 a harminchoz; 4, 4, 3, 2 a nyolcvanhöz.) Miután túl vagyunk a halálon is, és valóban előkerült a fejünkben az a bizonyos titok, térjünk vissza Madam Chenhez. Egy ajándékot kapunk tőle: egy faágat – majd a madám átalakul néhány démonná. A faágat gyűjtjük meg a máglyánál, majd az égő ággal lobbantsuk fel a kialudt fáklyákat. Utóbbiból hármat találhatunk: egyet a máglya után, egyet a kis konyhóknál, s végül egyet a lépcső után. Miután mindhárom lángol, nyílik a kőkapu, melyen eddig a kialudt fáklyák voltak láthatók. Mögötte egy különös, túlvilági alakot találunk, aki egy papírkulcsot és egy fél fűzfalakat nyom a markunkba, majd közli, hogy a kőfigura másik felét a bátyjánál találjuk. A kulcsot égessük el a máglyán, mire az első kis konyhában egy igazi kulcs jelenik meg, s vele ki tudjuk nyitni a "gyerekszobát" út végén a kaput...

Noha már a legrosszabbra lehetett gondolni, a húskampón eközben új erőre kap Glas. Ő is leereszkedik a pokolba, sőt – a mocsaras "tréfát" elkerülendő – annak még egy mélyebb bugyrába. Ott azután Deke-vel fut össze, vagy legolábbis annak szellemével. Ő lesz az útikalauz: őt kell követni. Először egy párkányhoz lyukadunk ki, ahonnan kénytelenek vagyunk visszafordulni. Viszont ott megtaláljuk a holdas kulcsot, ami a másik irányba nyitja a kaput. A következő folyosón néhány sárkányszobrot találhatunk meg: mindegyik elmondja, hogy úgymond minek a sárkánya. Így például a piros a tűz sárkánya, a zöld a Földé, stb. Mindegyiknek a talapzatánál látható egy jel: ezeket alaposan vessük az emlékezetünkbe. Miután megvan a napos ajtó mögött van a hegyek sárkánya. A víz sárkánya után egy furcsa tükrökhöz ereszkedünk le, melyben meghatározott sorban világnak fel a sárkányok jelképei: hegy, menny, víz, víz, Föld, víz, tűz, menny, föld. Hamarost megtapasztalhatjuk, mihez is kell ez a szekvencia: ha a kőlapoknál a megfelelő ábrákra lépünk, azonnal leszáradunk. Ha viszont nem tévesztjük el az utat, egy kőkapu vár ránk. Ezzel vissza kell mennünk az első elágazáshoz, s ott szétterhetjük a közönséges sárkányszobrot. Mögötte egy barlang tárul fel, benne undorító posványokkal, amiben persze nem lenne túl jó megmártózni. Pedig hát a horrorisztikus alakot felöltő Deke barátunk pontosan ezt akarja. Morcos amiatt, hogy nem fedezték

őrt eléggé, ezért megpróbálja magával rántani hősünket. Gondosan kell a szigeten "egyensúlyoznunk", mert Deke csak időnként bukkan fel annyira a felszínre, hogy be tudjuk célozni. Miután Deke-től végleg búcsút vettünk, ismét Hana cselekményszála folytatódik. A kapu mögött a túlvilági alak bátyjával találkozunk, s megkapjuk a fűzfa másik felét, plusz egy kurbilit is. Utóbbival menjünk a kúthoz, és tekerjük fel a vödört. A kútból előkerül az utolsó kömotívum: a szem. De más is előkerül onnan: Glas mászik fel a mélyből.

Nos ez az a pont, amikor elérkezik az intő látott képsor ideje, s meglepetésünkre Glas az, akinek a kezében megvilág az a bizonyos penge. Ám hiába metszi át a keszes nyakat: Yim Lau Wong menyasszonya ez úgy tűnik, nincs hatással. Hana az első dőbbenete után továbbra is védelmezni kívánja Wee Minget, míg Glas csak a bosszúra gondol, úgyhogy egymásnak esnek. Mivel a csuklyás menet elsodorja Wee Minget, Hana végül a lány után ered, míg Glas magára marad. A csuklyások meg hirtelen átváltoznak démonokká. A túlerővel a félkarú Glas már nem képes elbírnival – még ha Mr. Lam fel is ajánl neki egy segítő kezét...

A pokolbeli mezsgyének most már csak egy zárt vége van, ahol nem jártunk: Hanával oda kell szelni. Minthogy megvan már az összes kömotívum, kioldhatjuk az utolsó zárat. Ez a rejtvény nagyon egyszerű: csak társítanunk kell a motívumokat azokhoz a helyekhez, ahol megtaláltuk őket. Így végül egy olyan terembe jutunk, ami mintha egy óra belseje lenne, csak épp fogaskerekek helyett kínai írásjelek forognak. Ez az utolsó mentési pont, úgyhogy nem árt egyet telefonozni. A kemencébe hajtsuk be a papírbabát, majd keressük meg azt a három világító írásjelet, ami a kemencén társítva lett a megfelelő tárgyhöz. Ha a kőlapokhoz érintjük a figurákat, azonnal elporladnak, majd mindhárom eltüntetése után az egész szoba eltűnik. Egyszer csak ott áll előttünk régi ismerősünk, Jin – pontosabban igazi nevén: Yim Lau Wong. A Halottak Királya panaszkodik: a pokol megtelt. Ezért hozta létre Wee Minget, aki hasonlatos az ő pokolbeli tükréhez. Ránézve minden ember saját lelkének a tükröképét látja, s azzá alakul át, amit lát. S hogy Hana akkor miért nem fertőződött meg? Nos mert Yim Lau Wong vele kísérletezett. Az egyetlen ellenszer a démoni erővel szemben: Yim Lau Wong vére – Hana rögtön "kapcsol", amint az emlékezetébe idézi a tetőn történeteket.

Közben megérkezik Lam is, aki Wee Minget és Glas-t tartja fogva – szóval mindenki együtt van. Yim Lau Wong közli: valójában Wee Ming is csak egy égő papírfiguraként kezdte a pokolban. Hana és Glas nézetelérése itt most már végzetesnek bizonyul. Nekünk kell eldöntenünk, melyiküknek adunk igazat. Megbízunk-e Wee Ming önfeláldozásában, vagy inkább a mindent felperzselt taktika mellett voksolunk. Előbbinél az átváltozott Lammel kell szembeszállnunk, akit a pénze égetésével lehet likvidálni, az utóbbinál pedig Wee Minget kell lepuftatni, amikor hozzáférünk a démonoktól. Azonban bármelyik szereplőt is választjuk, a Happy Endnek lőttek, hiszen az egyikük ugyebár nem éli túl a vitát. De vajon miért nem tudnak ezek a szerencsétlenek megegyezni? Tényleg: miért? A válasz elég prózai: azért, mert nem hard fokozaton volt elindítva a játék. Aki békés közepet szeretne, meg egy kissé már-már "csöpögős" végkifejletet, az erőltesse meg magát...

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Debug menü:

A főmenüben add be az L1, L1, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet kombinációt. Erre megjelenik a Debug menü, ahol pályát választhatsz, de megnézheted az animációkat is.

Külső nézeti kódok:

Sérthetlenség:

Pauzálj le a játékot, és add be a Háromszög, Háromszög, Kör, Kör L1, L2 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Minden fegyver:

Pauzálj le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1, L1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Végtelen töltények és gránátok:

Pauzálj le a játékot, és add be a L1, L1, R1, R1, Kör, Kör kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Belső nézet:

Pauzálj le a játékot, és add be a Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Dampen kamera:

Pauzálj le a játékot, és add be a Háromszög, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Lézeres célzó fény kikapcsolása:

Pauzálj le a játékot, és add be a L1, L1, Háromszög, Háromszög, L1, L1, L1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Lassú rakéták:

Pauzálj le a játékot, és add be a L1, R1, R1, L1, Háromszög, Négyzet kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Nagy fejek:

Pauzálj le a játékot, és add be a R1, R1, L1, L1, Háromszög, Háromszög kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Csontváz mód:

Pauzálj le a játékot, és add be a Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Pop Top mód:

Pauzálj le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, R1, R1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Elektronikus mód:

Pauzálj le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, L1, L1, R1, R1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Belső nézeti kódok:

Sérthetlenség:

Pause the game and press Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, L1, L2 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Minden fegyver:

Pauzálj le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, L1, L1 Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Végtelen töltény:

Pauzálj le a játékot, és add be a L1, L1, R1, R1, Kör, Kör Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Automatikusan utántölt a fegyver:

Pauzálj le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Lassított mód:

Pauzálj le a játékot, és add be a Háromszög, L1, Háromszög, L1, Háromszög, L1 Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Lassú rakéták:

Pauzálj le a játékot, és add be a L1, R1, R1, L1, Háromszög, Négyzet Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Autós kódok:

Sérthetlenség:

Pauzálj le a játékot, és add be a Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, L1, L2 Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Végtelen Nitro:

Pauzálj le a játékot, és add be a L1, L1, R1, R1, Kör, Kör Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Végtelen idő:

Pauzálj le a játékot, és add be a L1, R1, Négyzet, Négyzet, R1, L1 Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Esős időjárás:

Pauzálj le a játékot, és add be a Négyzet, Négyzet, L1, L1, Háromszög, Kör kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Előfut az autó:

Pauzálj le a játékot, és add be a L1, R1, R1, L1, L1, R1 kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

Kígyó autó:

Pauzálj le a játékot, és add be a Kör, Négyzet, R1, R1, Kör, L1, Kör kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitel egy Cheat Enabled felirat jelenik meg.

MEDIEVIL 2

Cheat menü:

Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Balra, Fel, Négyzet, Háromszög, Jobbra, Kör, Fel, Négyzet kombinációt, hogy megjelenjen a csaló menü. Benne többek között a pályaválasztással és az örök élettel is találkozhatasz.

SYPHON FILTER 2

Pályaléptetés:

Pauzálj le a játékot, állj rá a Map menüpontra és nyomd le a Jobbra + L2 + R2 + Kör + Négyzet + X gombkombinációt. Hatására egy hangot kell hallanod, majd az Options képre lépve válaszd a Cheat alpontot és lépj át a következő pályára.

Super Agent mód:

Pauzálj le a játékot, állj rá a Weaponry menüpontra és nyomd le a L2 + Select + Kör + Négyzet + X gombkombinációt. Hatására egy hangot kell hallanod, majd az Options képre lépve válaszd a Cheat alpontot és aktiváld a Super Agent fokozatot.

Összes videó:

Pauzálj le a játékot, állj rá a Briefing menüpontra és nyomd le a Jobbra + L1 + R2 + Kör + X gombkombinációt.

Hatására egy hangot kell hallanod, majd az Options képre lépve válaszd a Cheat alpontot és nézd meg az 1-es, illetve 2-es CD animációit.

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Pályaválasztás:

A főmenüben állj rá a New Game felírra és nyomd le a L1 + L2 + R1 + R2 + Balra + Kör + Select gombokat. Hatására megjelenik egy lista az összes pályáról.

Cheat Menü:

A főmenüben állj rá az Options felírra és nyomd le az L1 + L2 + R1 + R2 + Balra + Kör + Háromszög + Négyzet gombokat, majd nyomj mellé egy X-et. Már is megjelent a csaló menü.

Alacsony gravitáció:

A Cheat menüben kódként írd be: FEATHER

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE (BEKÜLDTE KISS DÁNIEL, E-MAIL)

Kódok beírása: a Game Statusban nyomj L1+R1-et.

Nagy kerekek:

GO_MONSTER

A gép választ ellenfelet és pályát AR-

CADE módban:

QUICK_PLAY

Max sebesség az összes autónak:

MORE_SPEED

Lebegő kerekek:

JACK_IT_UP

Egyedül ARCADE módban:

HOME_ALONE

Alacsony gravitáció:

NO_GRAVITY

Nincs szünet fegyverváltás közben:

RAPID_FIRE

Kerékváltó ikonok kikapcsolása:

DRIVE_ONLY

Ugyanolyan autó kiválasztása (ARCADE, 2 PLAYER):

MIXED_CARS

Lassú mozgás:

GO_SLOW_MO

Erősebb hőkövetős rakéta:

BLAST_FIRE

Az összes videó lejátszása:

LONG_MOVIE

Magasan repülés:

HI_CEILING

Minden autó:

LLA_KCOLNU

Max pont mindenkinek:

LLA_DORTOH

Sérthetlenség:

ELBICNIVNI

Ellenség vonzása:

UNDER_FIRE

Jobb sérülés:

GO_RAMMING

Vigilante 8 pályák megnyitása:

Pauzálj játék közben, vedd ki a lemezt és tedd be a Vigilante 8-at. Ki fog írni egy üzenetet (V8 Levels Enabled). Tedd vissza a V8 2nd Offense-t és lépj ki a játékból. Ezután választható lesz 18 pálya. Menteni nem lehet ezt a kódot!

PHANTOM MENACE (PAL VERZIÓHOZ)

Debug menü (Pályaválasztás, Sérthetlenség, stb.):

A csalómenüt a főmenüben tudod aktivizálni. Állj rá az Options felírra, majd nyomd be egymás után a Háromszög, Kör, Bal, L1, R2, Négyzet, Kör, Bal gombokat. Ekkor egy hangot kell hallanod. Ezután az L1+Select+Háromszög együttes lenyomásával tudod bekapcsolni a menüt.

URBAN CHAOS

Pályaválasztás:

A főmenüben álljunk rá a New Game felírra és nyomjuk le egyszerre

az L1+R1+Start+Select gombokat. Ekkor egy hangot kell hallanunk, és a játék kiírja, hogy választhatóvá vált mindegyik pálya.

Összes fegyver végtelen energiával: Játék közben tartsuk lenyomva a Négyzet+Háromszög+Kör+X gombokat és nyomjunk egy Jobbra irányt. A legkönnyebb akkor megcsinálni ezt a kódot, ha kikapcsoljuk az analóg részt a kontrolleren.

NASCAR RUMBLE

Minden kocsi és pálya:
A Game Options részben található a Load and Save opciónál állítsd át az ablakot Password-re és add be a C9P5AU8NAA kódot.

STREET SK8ER 2

Ruhák megváltoztatása

A szereplő kiválasztásakor tartsd lenyomva az L1, L2, R1, vagy R2 gombokat

A játékos tulajdonságainak felturbó-zása
L1 - Négyzet - Bal - Bal - R2 - Bal - R1 - Bal

Minden deszka
Kör - Kör - Négyzet - Kör - Négyzet - Négyzet - Kör - R1

Minden szereplő
Bal - Bal - Kör - Kör - L2 - Négyzet - Jobb - R2

Minden pálya
Bal - Jobb - Bal - Jobb - Kör - Kör - R1 - Négyzet

Minden film megnézhető
R2 - R2 - L1 - L2 - L1 - R1 - R1 - R1

ROLLCAGE STAGE 2

A kódokat password-nek kell beírni.

Szellem autók
WILL IF IT AINT THEM. PESKY KIDS

Mégsemmisítő mód
IS IT COLD IN HE-
RE. OR IS IT JUST ME?

Mega sebesség
LOOK OUT HIS ANDY GREEN

Tükör mód
I AM THE MIRROR MAN, OOOOOO-
OOOOO!

Üldöző mód
PURSUIT, A SUIT. MADE FROM CATS

Gumifoci mód
IM OBVIOUSLY SICK AS A PARROT

Túlélő mód
HERE TODAY, GONE, LATE AFTER-
NOON

Minden Combat pálya
YOU HAVE A LOT OF EXPLO-
DING TO DO

Minden pálya
NOW THAT'S WHAT I CALL RA-
CING. 147

Minden kocsi
WHEELS, METAL, ITS.....THE BIN!

Minden titkos
I WANT IT ALL AND I WANT IT NO
W!

Öngyilkos mód
MASTERS IS AS HARD AS NA-
ILS MON!

N64-EL SZAVAZÁS

Április 20-án éppen a kódokat böngésztem, amikor érdekes szavazási eredményre bukkantam kedvenc "kódos" oldalamon, a <http://www.gamefaqs.com>-on. Csak azért foglalkozom a témával, hogy lássátok, a N64-el kapcsolatos véleményemmel nem vagyok egyedül. A kép, amit itt láthattok magáért beszél, 13:15-kor készült, azaz kevesebb mint "félidőben" – hiszen a legtöbb Netes böngésző délután kapcsolódik be.

A szavazásban tehát azt a kérdést tették fel, hogy "Meddig élhet még a N64?". Összesen 946-an szavaztak, ebből 38.48% az "Ez egy halott konzol" lehetőséget választotta. 22.3% szerint addig lesz még 64, amíg a PS2 meg nem jelenik a boltokban. Mindössze 9.51% állítja, hogy a N64 sohasem fog meghalni. A másik két lehetőség ("Még néhány hónapig" illetve "Karácsonykor még menni fog") a középmezőnyben foglal helyet. Hát ennyit a N64-ről...

GameFAQs: Poll of the Day - Netscape

File Edit View Go Communicator Help

Back Reload Home Search Netscape Print Security Shop Stop

Bookmarks Location: <http://cgi.gamefaqs.com/poll/index.asp> What's Related

GameFAQs

GUNSHIP! ORDER NOW AND GET AN EXCLUSIVE MISSION! ORDER NOW world.com

Poll of the Day

How long has the N64 got to "live"?

Vote Submitted

It's already a dead console	38.64%		369
Only a couple of months	12.98%		124
Until the PlayStation2 gets released	22.41%		214
It'll still be popular for Christmas	16.44%		157
The N64 will never die!	9.53%		91
TOTAL VOTES			955

[Previous Poll](#) | [List of All Polls](#)

Discuss today's poll and previous polls on the [Poll of the Day Message Board](#).

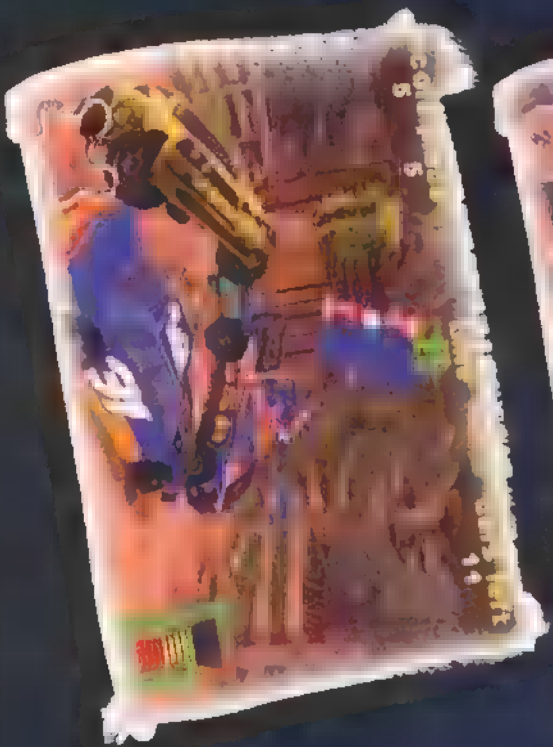
Copyright 1995-2000 GameFAQs
Feel free to link to this page, but not directly to the FAQs.
Why not? [Read this!](#)

Start (A:\) - Far Re[2] ph... Napster... Napigator Index - H... GameF... HyperSn... Hu... 1:08 PM

9899 STUDIOS



DESTRUCTION DERBY 64



Már csak alig kell párat aludnunk, és hamarosan fellobban az olimpiai láng Sydneyben, aminek az első PlayStationös előhírnöke már meg is érkezett. Az International Track & Field 2-ben a következő tizenkét sportág van feldolgozva: 100m-es futás, távolugrás, rúdugrás, kalapácsvetés, gerelyhajítás, súlyemelés, műugrás, 50m-es gyorsúszás, lóugrás, 1km-es kerékpárverseny, kerékpáros sprintelés, kajakozás. Azok ismerik a játék első részét, azok ennyiből már láthatják, hogy hat új versenyszámmal bővült a választék – igaz öt másikat viszont

díve itt is azonnal rányomtam az automata tüzet, majd iszonyatos erővel dobtam. Az emberem üvöltött az erőlködéstől, majd a kalapács széleseben szállt tovább – s nagyot csattant a közeli dróthálón. Ennél a számnál úgy tűnt, már nem elég csak izomból nekiveselkedni. Merthogy az időzítés is fontos, plusz a dobás ívét az "ugrás" gomb nyomva tartásával kell megadni – az utolsó pillanatban ezért ki kellett kapcsolni az automata tüzet. Mindezt belátva újrapróbálkoztam, s mindjárt más volt az eredmény. Már nem a hálóba dobtam, hanem a háló fölött, majd-

pedig még nagyobb szerepe van a gyors reflexeknek. Miután a súlynak nekifeszülve maximumra pumpáljuk az erőnket, egyetlen pillanatra kell összpontosítanunk: arra, amikor az erőcsikunk hirtelen zuhanni kezd. Minél hamarabb állítjuk meg, annál nagyobb erőt fejtünk ki. Utána a súly kilökésénél ismét időzítenünk kell, a kitartásnál pedig megint csak erőlködni.

Nem tudom, ki hogy van vele, de én nem nagyon kultiválom az inhüvelygyuladást előidéző, gombnyomkodós játékmenetet. Tudom, hogy az atlétikát elég nehéz "megjátékosítani", de szerintem van más megoldás. Mert például a kajakozást itt is reme-

mindenhol van egy szint, amit muszáj teljesíteni!

De a befejezéstől is felment a vérnyomásom. Nemhogy tűzijátékkal, de még egy nyamvad olajággal sem jutalmazták a győzelmeinket. Először megnyertem a játékot normál fokozaton, mire kiírta a gép, hogy próbálkozzak a legnehezebben.

Hát nem voltam rest és valóban próbálkoztam. És mi lett végül a jutalmam? "All Clear", azaz minden "kivégezve": ennyi.

Ez az igénytelenség pedig azért elszomorító, mert amúgy egy jó kis sportjátékról van szó. Főleg négyen játszva nagyon sok élvezetes percet nyújt. A sportolók remekül vannak animálva, beleértve még azt is, ahogy mondjuk a kudarcot vallott

súlyemelő legyintve elődalog. Az esztétikumot tekintve csak a lóugrásnál lóg ki a lóláb: tökmindegy mit csinálunk, az nem látszik meg a gyakorlat szépségén.

Az első részhez képest fejlődés a replay mód. Nem csak a rekordjaink, de azoknak a visszajátszása is eltárolódik a memóriakártyánkon. Hogy végül csak egy bronzérmesnek

TRACK & FIELD 2

NÁLUNK PERSZE NEM LESZ OLIMPIA!

elhagytak. Engedtessek meg nekem, hogy a játékkal kapcsolatos érzelmeimet most egy rövid véleménybeszámolóval érzékeltessem.

Nos, amint végignéztam a fenti repertoáron, az új dolgok közül mindjárt nagy gusztusom támadt egyet kerekézni. Miután betöltődött a pálya, szomorúan tapasztaltam, hogy az irányítás maradt a régi, magyarul írtózatos tempójú, csukló és ujjfárasztó nyomkodással fejthetünk ki erőt. Nosza több se kellett nekem, azonnal elővettem az automata tűzgombos irányítót. Ám tessék megfogódzkodni: még ez sem volt elég – csupán háromnegyedig ment fel az energiacsik. De mily szerencse: a váltogatott gombnyomkodás-

nem agyonütve az egyik versenybírárt. Még az időzítésen kellett tehát pontosítanom egy hajszálnyit. Miután viszont ezt megtettem, rá kellett döbennem, hogy Kiss Balázs sem tud nálam jobban kalapácsot vetni – dobtam mindjárt egy világrekordot.

Utána a gerelyhajításban is jeleskedtem hasonló szisztéma szerint, s a pályaszéli soderágnál nem is adtam

alább a távot. Majd Szergej Bubka babérjaira törtem. Ez megint csak macerásabb volt, ugyanis a rúdugrásnál egy ún. időzítő mérőcsik is bejátszik. Más hasonló játékoktól eltérően nem azt kell megadnunk, hogy mikor tesszük le a rudat,

hanem hogy mikor rugaszkodunk el a rúdtól, és mikor engedjük el. Az időzítő tehát azt mutatja, mikor vagyunk a "csúcsponton" – elnézést, ha netán szakszerűtlen kifejezést használtam volna.

Nos, a többi számnál is könnyen remekeltem, hiszen az irányítás – kettő kivételével – mindenütt a gombnyomkodós metóduson alapul. Igaz, a műugrás és a súlyemelés bonyolultabb egy kicsit. A műugrásnál egyrészt az elugrást kell időzíteni, másrészt a szaltóztatás után vízbe csapódásnál nem árt ugyebár merőlegesen (és fejfelé) leérkezni, vagyis tudni kell időben kiegyenesedni. A súlyemelésnél

kül megoldották. Egy folyamatosan futó sárga csík jelzi az aktuális tempót, s miután ez belement egy kék sávba, akkor kell húzni a lapáton – természetesen a bal és a jobb oldalt felváltva. Minél jobban felvesszük a tempót, a kék sáv úgy csökken, magyarul a csúcsebesség-nél már halálpontosan a kijelző legvégére kell rányomnunk. Ez egyébként az irányításnál említett kivételek közül az egyik.

A másik kivétel, a lóugrás mondjuk már nem annyira klassz. Nem elég, hogy a dobantás és az elrugaszkodás pillanatában halálpontosan kell lenyomnunk az ugrás gombot, a kiválasztott gyakorlatnak megfelelően különböző hosszúságú gombkombinációkat kell beütnünk egy nagyon rövid időintervallumban – a lótló való elrugaszkodás és leérkezés között. Én speciel maximum 5-6-os kombóig jutottam el...

Bizony a lóugrás egy csöppet felidegesített. Főleg amikor Arcade módban játszottam, ahol ugyebár az előrejutás a cél. A kvalifikációhoz ugyanis az nem elég, ha győzünk egy versenyszámban:

hoztam ki a játékot az értékelőben, annak legfőképp tehát az irányítás az oka. Természetesen az általam használt módszer, vagyis az automata tűz alkalmazása tönkrevágja a játékélményt, szóval nem javaslom. Úgy is fogalmazhatunk: azok válasszák a virtuális atlétizálást, akik rá kívánnak gyúrni a hüvelykujjukra.

V.Z.



hoz két erő-gombot rendszeresítették az alkotók. Lenyomtam hát a másikat is. Hó-hó: ez aztán a tempó! Egyből kiakadt a mérőcsik.

Miután így sikeresen vettem az első akadályt, hirtelen olyan erősnek éreztem magam, hogy nyomban feliratkoztam a kalapácsvetők közé. A kalapácsot meglen-



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

KONAMI

LATVANYOSSÁG JÁTSZHATÓSÁG SZAVATÓSÁG ZENEKONNA HANGULAT

14 JÁTEKOS
4 MEMÓRIABLOKK
ARCADE RÁNYÍTÓ ÉS SHOCK
✓ NÉGYEN IS LEHET KIFEJEZNI
MINDEN AZ ANIMÁCIÓK
LEHET JÓT ÉS ROMLÓT A
JÁTEK, DE EXTRÁS MÓDOK TÁR
MINT A JÁTEKÁRÁNY MINT JÓT

83%

Na igen! Vannak olyan napok a PS tesztelők életében, amikor igazán a pokolra kívánják az egész játéktömeget és minden technikai megoldást, amit valaha kitaláltak a zseniális professzorok és fejlesztők. Amikor a számítógépembe beírt áprilisi tesztet a winchesterem feje egy határozott mozdulattal átdöfte (a vinyó felületével együtt), bizony majdnem magamhoz nyúltam. Minden munkám és írásom történelemmé vált, nem is beszélve a 2 gigányi egyéb adatokról, ami néhai HDD-m volt. Ilyenkor nincs sok kedve az embernek nekiállni ugyanazt újra leírni, de a Csevegőt olvasgatva Orsós Tibi szívet melengető levele után újult erővel kezdtem hozzá másodszor is a NASCAR RUMBLE tesztjének.

Amikor a NASCAR-bajnokság elindul Amerikában, az egész kontinens nézi tág pupillákkal a körbe-körbe száguldozó autókat, ami egy európai szemnek (valljuk meg) igencsak unalmas. Annak idején nekem volt szerencsém a "normál" verziót is tesztelni, de a jó techni-

ne), néhány (some), több (more) és rengeteg (mayhem) segítséget varázsolhattok a pályára. Erről majd kicsit később mesélek. A szokásos opciókon és a bajnokságválasztáson kívül semmi szokatlan nem vár minket. Az utolsó említésre méltó pont az egyjátékos almenüben a CYBER TEAM. Lehetőségünk van ugyanis összeállni egyik ellenfelünkkel, és így közösen csapást mérni a többi pilótára. Ja, igen! A játék legfontosabb része a többi pilóta "szívata-

botrányosan szögletes minden, de olyan pálya is, ahol konténereken kell ugrálnunk, ami egy ilyen 600-700 lóerős Nascar-űrhajónál kifejezetten izgalmas adrenalin növelő.

A verseny tehát mint már említettem gyakorlatilag abból áll, hogy "polgári" útvonalon kell megmérkőznünk a többi autó technikai és mentális képességeivel. Az összecsapások életre keltése szintén remekül sikerült. A grafikai megoldások szépek, ám a nagy titok mégis a

teszi a kocsit, mivel nem látunk semmit és csúszkálunk, mint korong a jégen. A hurrikánt már szerintem magatoktól is kitaláljátok. Igen! Felkap és elrepit, általában a lehető legrosszabb pillanatokban. Ezeket a csapásokat a gép adja, de ellenfeleink is megörvendeztetnek vele. Amikor egy ilyen fajta "áldás" közeledik felénk, elkezd a kép közepén villogni egy figyelmeztetés: "STORM ALERT!" vagy "FREEZE ALERT!"...stb. Ilyenkor két választásotok marad. Vagy lelassítotok, és lassan gurulva átengeditek a dolgokat a fejetek fölött (mert a lassú járműveket nem támadja meg egyik természeti csapás sem), vagy reménykedtek vezetői zsenitekben és vállaltok a kockázatot, hogy alaposan elrepültök majd. A hurrikánnál néha ez sajnos mivel irányba fordít, ám ha megfagytok és nem egy hosszú egyenesben vagytok épp, nem nagyon lesz semmi, ami megállíthat. Még csak



kai és grafikai kivitelezések mellett nem nagyon találtam okot rá, hogy kamoly játékidőt szánjak a folyamatosan balra kanyarodó gépmonstrumokra. Valami hasonló gondolatmenet futhatott végig EA Sports-os figurák fejében, mert fogták és nemes egyszerűséggel "kítették" a Nascarban megismert autókat az utakra Amerika és a világ szebb pontjain. Ezzel sikerült az unalmat kiszorítani és a játék hangulatát is megturbózní, nem is említve a rengeteg érdekességet, melyekkel akkor találkozhatunk, ha kicsit jobban beleássuk magunkat a dolgokba.

A jó intrót követően a főmenüben nem is igazán a választás a lényeg, sokkal inkább az ismerkedés, mivel nehézséget például nem nagyon állíthatunk. Vagy kezdőként versenyzünk (Rookie) vagy csecsemőként (Kid play). Így tetszik, nem tetszik kénytelenek leszünk lépésről lépésre megtanulni az irányítást és a játék menetét.

A versenyek alatt rengeteg dolgot szedhetünk össze a pályán, feltéve, hogy ezt itt engedélyezzük. Ez a POWER UPS pont, ahol semmi (no-

sa"! Nem elég nyerni, illetve elég, de akkor a játék tartalmának kétharmadát szinte egyáltalán nem fogjátok érezni, mivel az sokkal inkább a közvetlen küzdelemről szól.

Ha kiválasztottátok a kocsit, rengeteg pálya közül válogathatok, ami autóversenyben szokatlan. Mindig van 3 pálya, oszt annyit! Itt már az elejénél vagy 15 különböző helyen, különböző nehézségű aszfaltcsíkok várnak, ráadásul mindegyik más vezetési stílus kíván. Van, ahol

hangulatban van és abban a kommentátorban, aki mindvégig kifogyhatatlanul vér-amerikai hamburger-póénnakkal fűszert minket. A versenyek alatt az úton összeszedhetünk power up-okat, melyekről már a menüknel írtam. Ezek mindenféle segítséget nyújtanak (sérthetetlen-ség, nitro, eldobható ajándékok ellenfeleinknek...stb), de negatív hatásúak is vannak bőven, melyek némileg megolajozzák kerekein futófelületét, vagy nemes egyszerűséggel kiiktatják a kormányt. Van Joker is, amiről nem tudjuk, hogy mit tesz, csak ha felhasználjuk (R2), ám nem szeretnék senkiben hamis reményeket keltetni, az esetek 75%-ban a "titkos" dolog saját kocsinkat fogja meggyújtani, ami határozottan idegesítő.

A játék legfontosabb három nehezítése mégis a jég, a vihar és a hurrikán. Eme természeti csapások minden pályán többször is végigsöpörnek, és ha nem megfelelően vezetünk, bizony minket is kezelésbe vesznek. A jégtől megfagyunk a jármű irányíthatósága nullára redukálódik. A vihar irányíthatatlanná

most kezdtem el írni a cikket és már közeledik a vége! Ha összegezni szeretném a NASCAR RUMBLE tulajdonságait, csak pozitív mellékneveket tudnék nektek felsorolni. Tipikusan az a játék, ami semmi másért nem készült, csak azért, hogy péntek este a haverokkal egy házbulin hosszú órákon át nyúzzátok egymást, szanaszét nevetve magatokat a jól sikerült és jó helyre lerakott csapdák hatásán. Semmik köze nincs a "valódi" Nascarhoz, ám talán pontosan ezért számíthat hosszú életre és sok játékorára, mivel egyszerű, ötletes és ami a legfontosabb: nagyon játszható!

Adam



NASCAR RUMBLE

ELECTRONIC ARTS

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

12 JÁTÉKOS
 2 KÖRÖZLETES
 ANALÓG RÁNYÍTÓ NYELV TÍPUS

✓ MÉRÉS ÖTLET TÍPUS
 ÉS BEJÖTT
 × A KOCSEKAT MEG LEHETNE
 KICSIT TUNINGOLNI

88%



**DIE
HARD**

TRILOGY 2

szám
dolgozók
barátja
használják volna a szakszervezetek mona
az ország részét képezte sem
Az országban szór
nyu csak
minden lak
minden lakost. A

[illegible][illegible][illegible]

két szemlét, a
 vetnék a
 hőséget ott. Altalá-
 addig
 Persze leszi neh
 időzített
 Ha
 mintha
 városi szintén
 vetséges
 net közben
 mint
 idő feladatokat
 kell
 a
 min

DIE HARD TRILOGY 2

FOX

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAT
HANGULAT**

1 HANGULATOS FILM

KÉRDŐJELEK

AMIKOR MÉRTEK MEG A FILMET

✓ 301 MIND 3 MÓD KELLŐEN ELJUTOTT

× NINGEN ELJUTOTT TÁMOGATÁS

DEMIKOR MÉRTEK MEG A FILMET

AMIKOR MÉRTEK MEG A FILMET

80%

Ez a cím, gondolom valamicskét elárul ■ játék stílusáról. Igen, ez egy olyan játék, melyben verekednünk kell, küzdeni az életbenmaradásért (melyik játékban nem kell?) és mindezt saját emberünkkel tehetjük meg. A Fighter Maker – ha mondhatom így – legnagyobb újítása, hogy harcosunkat (legyen az, férfi vagy hölgy) magunk tervezhetjük meg a küzdelem előtt. Persze ez nem szükséges, hiszen jó pár előre generált szereplő is található ■ játékban. De hát mégiscsak izgalmasabb egy saját karakterrel harcolni. A játék egyetlen CD-nyi helyet foglal és sajnos nem igazán bővelkedik körítésben. Azaz nem láthatunk gyönyörű renderelt kezdőfilmet, nem csodálhatunk extra igényességgel elkészített grafikát, nem vihetünk be szuper kivégzéseket és speciális mozgásokat. Egyszóval semmit sem tehetünk, amire egy igazi bunyós kedvű játékos vágya. Sokáig rágódtam azon, hogy vajon mennyire értékeljem le ■ játékot, hiszen rettenetesen hiányosnak találtam az anyagot. A játékosok mozgásán, ■ kidolgozáson, egyszerűen mindenem kellett volna még dolgozniuk ■ készítőknél, mielőtt piacra dobták. Többször is nekirugaszkodtam a játéknak, újabbnál újabb kar-

opciók közé és rögtön állítsuk a játékidőt maximumra, ■ sebességet pedig hyper-re. Nélkülük ugyanis egy menet csak 30mp-ig tartana és ■ játék sebessége pedig egy lassított felvételnek ■ megfelelő. Kapcsoljuk be a Character Select-et is, hogy saját emberünket vegye alapbeállításnak ■ játék elején. Ezután nyomogathatjuk ■ többi gombot is, de nem sok értelme van elállítani őket, hiszen azok úgy jók, ahogy vannak. Innen kijutva és betérve az Edit mode-ba,

úgy, mint név, születési dátum, harcmodor, nem, hobby, vércsoport, stb. Az Edit menüben betölthetünk és elmenthetünk figurákat (a CD tartalmaz 20-at, és ■ sajátjainkat a memória-kártyáról). A Body menüpont alatt választhatunk testet, a motion-nál változtathatjuk meg ■ beállásunkat és megnyerő-meghaló animációkat. A Logic pont lesz talán a legérdekesebb, hiszen itt tudjuk definiálni az ütéseket és extrákat. A legnagyobb poén, mikor egy vékony ja-

pán kiscsajnak, wrestling vagy kickbox stílust állítunk be. Talán ami ■ legjobban tetszett a játék beállításai között, hogy rengeteg kameraállás közül választhatunk játék közben, sőt több hely is fenn van tartva számunkra, hogy mi szeresszünk magunknak sajátokat.

sak, nem igazán hallottam csatakiáltásokat, a játékvezető beszólásait (az adja az igazi hangulatot a játéknak). Az effektek kimerülnek az ütések és rúgások hanghatásaiban. A zene viszont nagyszerűre sikeredett, hiszen a japánoknak ez az egyik erősségük. A figurák enyhé manga beütéséhez, tökéletesen passzol a japán muzsika, ami ráadásul a lemezen CD track formájában található meg.

Sajnos a kezelés egy újabb gyenge pontja a játéknak. No nem azért, mert rosszul irányítható, hanem azért, mert a mozgáspalette kimerül két vagy három rúgásban és pár ütésben. A játék nem használja az analóg irányítókat, szóval ha rendelkezzel vele sem tudod bekapcsolni ■ karokat, mert nem működnek. Ezen felül csak négy gomb aktív játék közben. Az X az alacsony rúgás, ■ Négyzet a középső rúgás, a Háromszög az ütés, míg az R1 a védekezés. A Start a lassítás és a pause, a Select pedig ■ menü. Ez még így nem lenne annyira rossz, hiszen öt évvel ezelőtt a Mortal Kombat

FIGHTER MAKER

aktereket generáltam magamnak, ki-próbáltam gép ellen és ■ haverokkal, Vs módban egyaránt. Akkor sem talál-



tam semmi olyat, amire azt mondhatnám, hogy ez igen, tényleg megéri játszani vele és nem utolsó sorban megvenni. De hát ez csak az én személyes véleményem, lehet hogy túl pesszimista módon álltam a játékhoz és valakinek sokkal többet nyújt annál, mint amennyit én felfedezni véltem benne. Lássuk, hogyan is épül fel maga a kezelőfelület.

HARCOSOK KREÁLÁSA

Miután behelyeztük a lemezt ■ gépbe, pillanatok alatt már meg is érkezik a játék a képernyőnkre. De semmi történet, kezdőfilm, egyáltalán semmi. Megjelenik a menü, mely tartalmazza a kétfajta játékezdési lehetőséget (gép ellen és kétjátékos), a beállítások menüt és a harcosok létrehozása opciót. Először nézzünk be ■

meg is kezdhetjük saját harcosunk létrehozását. Legnagyobb bánatomra ■ CD lemez csak annyi szereplőt tartalmaz, amennyi alpból is választható, azaz húszat. Tehát a testünket ■ fickók és leányzók közül kell kiválasztanunk. Sajnos saját alakot sem rajzolhatunk vagy rakhatunk össze. Jogosan merülhet fel a kérdés, hogy akkor mit lehet áttervezni? Nos, az emberek beállításait, megnyerő mozdulatait, ütéseit, rúgásait, átdobásait és extra mozgásukat, egyszóval az egész stílusukat. Ezen felül átírhathatjuk a személyes adataikat is (a Profile menüben)

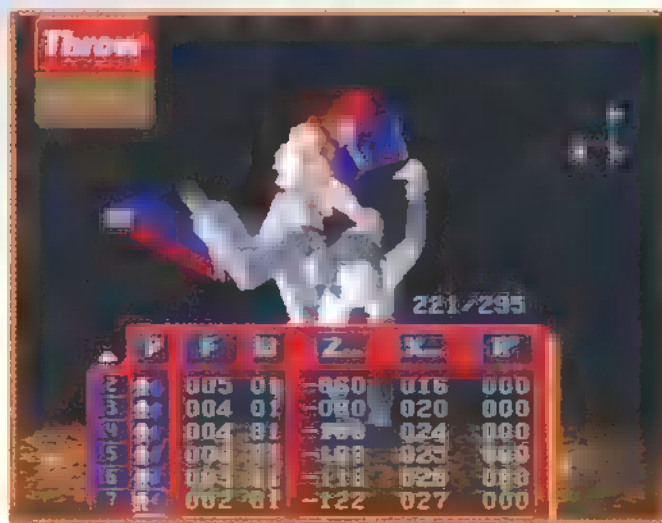
GYILKOS SEBESSÉG

Na ■ az, amire senki ■ számítson, mert még "hyper" módban is az aludtjejjel vetekszik a játék sebessége. Nem a folyamatossággal van a gond, hanem a játékmélet lassúságával. A grafika kidolgozása igényesnek mondható, nagyfelbontású, váltott soros képernyőt kapunk a játék alatt, ami tényleg nagyon szépen mutat, csak amellett hogy ■ kisebb betűk olvashatatlanok, még fárasztja is ■ szemet egy idő után. A karakterek rajza finom, részletes, ■ háttérké szintén, csak ■ folyamatosság érdekében egy kissé elavult technikai megoldást alkalmaztak a programozók. A küzdőtér és a harcosok található az előtérben, hátul pedig egy úgynevezett "bluebox" módszerrel van felfestítve a háttérkép ■ képzeletbeli dobozra. Ez jelentősen gyorsítja a megjelenítést, de erősen látszik ■ technikai megvalósítás módszere és így életszerűségét veszti a játék. Ennek ellenére az összehátas eléggé pozitív, mondhatnám, hogy jól néz ki. A hangok egy kissé hiányo-

is csak három gombot használt, de ■ fő gond ott jön, hogy nem lehet ■ mozgásokat kombinálni. Illetve csak teljesen minimális mértékben, például amikor felrúgjuk az ellenfelet a levegőbe és esik lefelé még beleüthetünk egyet. A másik nagy probléma ott van, hogy egyáltalán nem lehet ugrani. Az előre-hátra irány a mozgás, ■ fel-le pedig a térbeli kilépés a pályán. Eppen ezért a kezelést nagyon gyengének találtam, őszintén mondván annyira, hogy nem is élveztem a játékot.

Nem nagyon tudok mit mondani az értékeléssel kapcsolatban, hiszen teljesen ki vagyok ábrándulva. Nincsen semmiféle történet, a harcosok létrehozásában is csalódtam, a kezelés teljesen gyér, egyszóval nem ez lesz ■ verekedős játékok rajongóinak a kedvenc játéka.

Endrédi Tibor



FIGHTER MAKER

AGETEC

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

11 JÁTÉKOS

1 KILLER/REACTOR

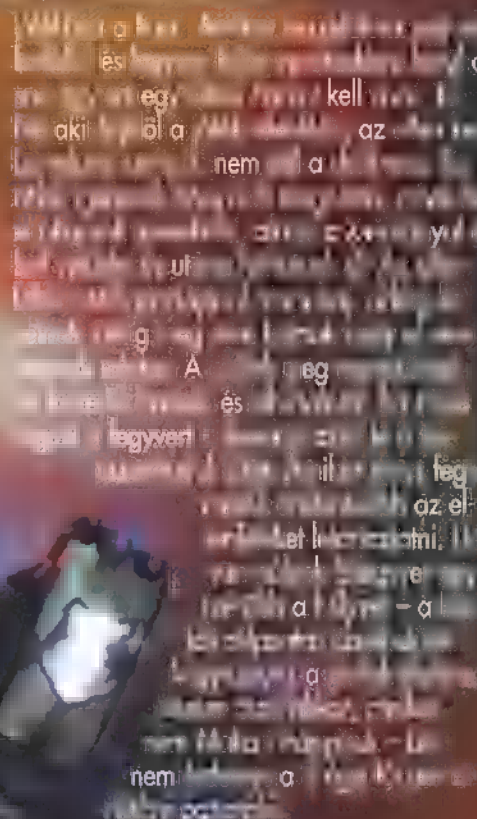
KEZELÉSI RÁNYÍTÓ DUAL DIRECTION

✓ A GRAFIKA ÉS A ZENE EGÉSZ SZÉPEN MUTAT
× KORLÁTOZOTT LEHETŐSÉGEK, GYENGE KEZELHETŐSÉG

59%

városról
 és a
 nem
 a rendőrök
 meg
 Urban
 is felvehetünk
 leszítjük az

A dark, abstract, high-contrast image, possibly a close-up of a person's face or a textured surface, with a bright, circular highlight in the center. The image is heavily shadowed, with the central highlight providing the only source of illumination. The background is a mix of dark, mottled tones with some lighter, hazy areas, suggesting a complex, textured environment.



BEYOND THE RUMBLE
CHAOS

[illegible]

Veres-Mi

kelünk az összes előre a küldetés idő át az az is A j k a nek a jül az irány és kulat az Ft Urban C Po a a az ezért átesünk a kell

A Körrel le

[illegible]

URBAN CHAOS

EIDOS

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

ΠΑΤΕΚΟΣ

1 **THE UNIVERSITY OF CHICAGO**

✓ JEL A VÁLTOZATOS
TESEK
× KISSÉ KÖRÜLMÉNYES
RÁNYÍTÁS. **LEGYEN**

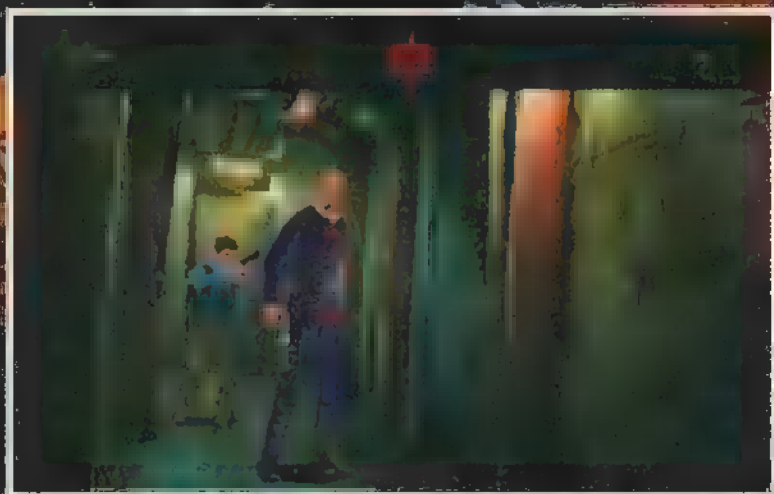
71%

matlan, hogy a helyes megfogás ből már indulunk is. Először amikor bizonyos típusú varázslat és virágokkal kell dolgozni: egy nőt minden egyes mozzanatot jóval kell hagyni. Beállítom a helyes pozícióra, de én bizony mindig a művészi részre fordítom az energiát, aztán megpróbálom, és nem meglepett a dolga.

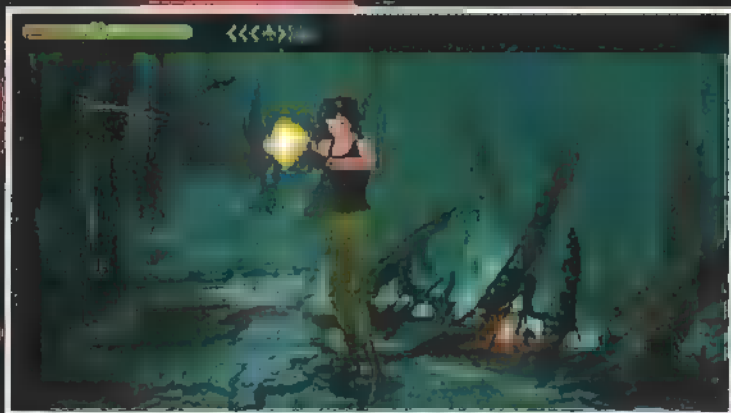
felett – azaz, az országban
nincs még másodszor, ha már egy
száz évvel ezelőtti példánál is

Hát a szelíd szörny, a nézők azért nézés dolog van, mint a Főzet Előzet szűrta a szelíd szörny, a nézők azért né-

A feladat megoldása az egy...
lémia az irányítás. Egy



NEM KELL BETÖJNIE!



kissé
tűnik az
mert a Fear
ido, hogy kivázt
adott hely
zeben
eszközt. Amikor a
és a
al
között,
aid a

[illegible]

... az ...
... is ...
... elűnek ...
... amit ...
... az ...
... semmi g ...
... az ...
... irányítás ...
... nincs ...
... először ...
... is ...
... Rádásul nem egy ...
... más ...
... kell ...
... egy ...

De a szótárán megkapjuk a következő mondatot: „Hogy nem keltén egyes. Próbáltuk felírni a szót, a leírások sokaságában, megadott céljainkhoz, a publikum nagy részét csak az érdekelte számíttunk – és még mondtuk azt valaki, hogy mindegy a nap alatt. Ötletet, gondolatot, prózai és verses műveket, és a művészet, a nyelvgyűjtés a Föld Eft. azonos minden kalandjait és csak örülhet.



mind ahol nagyon logikus, a közbizalom
gyors illúzió. Rendszerint például csak egy-
vagy két embernek sikerül a kriptikus a TV-
vizsgán kiemelni, hogy a közönség azonnal
elhiszi: meggyőző tudásról van szó, meg kell
nunk.

...előtt... az...
...szerű... így... kul-
...a... Na...
...a...

Szerintem az sem egy hatalmas, hogy a kor
ténis az emberek között. Így fogja a világ
közvetlenül oda terel minket a jövő, ahol ter
ni kell valószínű, a nem az van, hogy hozzá
tűnik kismillió dolgot, mert meg fogjuk
tűnik, má' min' jó. De egyáltalán a jövő az
jó kidolgozott történel, az az eleve megfo
vát, hogy valószínűleg lesz a jövő a
születés.

1. sz. a szokatlan
 2. sz. a szokás
 eleinte az volt a
 szokás, hogy
 3. sz. a szokás
 elrak a szokás
 4. sz. a szokás
 5. sz. a szokás
 6. sz. a szokás
 7. sz. a szokás
 8. sz. a szokás
 9. sz. a szokás
 10. sz. a szokás



FEAR EFFECT

EIDOS/KRONOS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAT
HANGULAT

1 JÁTEKOS
14 BANGKÓFELHASZNÁLÓ
ANDRÁS RÁNYITÓ MŰVELŐSÉGI
✓ EROKORAS TÖRTÉNET, FAZAS
AKCIÓJELENETEK
x JE RÁNYITÁS ERE
BARÁTOK

96%

A cím első hallásra egy kicsit másfajta játékot sejtet, mint amelyet végül kaptunk. Bizonyára millió olyan ol-

Serege (The Legion of the fallen). A leghatalmasabb nekromancer varázsló kelti fel a halottakat egyenesen a kriptából és rendezi



vasónk van, aki emlékszik, vagy netán rajongója ■ Heroes of Might & Magic című játéknak. Nos, közülük tartozom én is, éppen ezért ■ játék címét látván egy kissé meglepődtem. "Egy Heroes klón Playstation-re, na, erre kíváncsi vagyok" – mondtam. Végül egy apró csalódás ért, hiszen nemhogy Heroes klónról nincs itt szó, hanem gyökerestül eltér ez ■ játék az RPG stratégiáktól. Egy vérbeli 3 dimenziós mázskálós játékkal állunk szemben, mely erőteljesen viseli magán az RPG játékelemeit. A 3DO kiadásában megjelent program első ránézésre nagyon a Tomb Raidert idézi, de párpercnyi játék után rájöhettünk, hogy itt valami egészen más dologról van szó.

csapatba őket, hogy segítségükkel sötétséget hozhasson az egész világra. A mi békés kis falunkat is elérték ezek a szörnyetegek és percek alatt porig romboltak mindent és megöltek férfiakat, nőket, gyerekeket egyaránt. De egyvalaki túlélte a támadást, egy kisfiú, akit úgy hívtak Drake.

Teltek múltak az évek és Drake felcseperedett, kemény férfi lett belőle. Egész életét a harcnak szentelte, hogy bosszút állhasson a szülei, családja és barátai halálán. Egy nap, mikor a nekromanta seregek egy újabb falut készültek leigázni, Drake is oda-lopódzott és minden erejével harcba szállt a szörnyekkel. Halomra vágta az undorító férgeket, de egy óvatlan pillanatban egy még "életben" maradt csontváz leütötte a bunkójával. A nekromancer nagyúr úgy döntött, hogy egy ilyen remek katona jól mutatna az ő seregében, ezért nem öleti meg. Drake-et a nekromanta kastély egyik börtönébe hurcolták és a nagyúr további utasításáig fogva tartották.

A JELEN

Igen ám, de van itt még egy csapat, aki a sötétség uralma ellen harcol, ez pedig nem más,

mint ■ "Fellegváriak" hadserege. A hercegnő, Celestia elküldi Drake-nek hologramját és a cellában buzdítja fel a szabadulásra. Segítségével Drake képes kijutni a cellából és elindulni ■ kiszabadulás útján. Celestiatól kap fegyvereket és varázserőt is. Ezentúl képes lesz elemental-okat használni ■ fegyverein és tűzgolyókat is gyakran ereget majd. Végigküzdi magát a holtak seregein, míg végül eljut a hercegnő küldöttjéhez (aki mellel egy nagyon szemrevaló hölgy). Ő fogja elvezetni a főhősünket a fellegvárig. Egy mesés utazás után máris a fellegvárban találja magát. Itt ka-

tonák tömkelege vigyazza Celestia biztonságát. Miután megtalálta a hercegnőt, szövetséget kötnek és megkezdődik a bosszú a Sötétség nagyura és a seregei ellen. De várjunk csak, egy pillanatra, ez nem egy Fantasy regény, ez egy játék. Bocsánatot kérek.

Szóval, Drake irányítását ■ céljából való kiszabadulás pillanatától a játékos veszi át, aki az

még Drake is azt hiszi, hogy ismét eljöttek a családjáért a gonoszok és újra átéli a múlt szenvedéseit. A kalandok elején a játékos kiválaszthatja, hogy az elejétől kezdje kalandjait, vagy ha már messzebbre jutott, onnan folytathassa. Ezen kívül a játékos rengeteg körülményt módosíthat a küzdelem során, a hangok és a zene erejét, a vibrációt az élet-

CRUSADERS -OF- MIGHT AND



A MÚLT

Régen, a hely lábánál volt egy békés kis falu, melynek lakói harmóniában éltek, boldogok voltak. A kézművesek dolgoztak a műhelyeikben, a pék sütötte a kenyeret, az asszonyok pedig a családdal törődtek. A falu határában voltak ■ termékeny földek, itt dolgoztak a parasztok. Csodaszép és nyugalmas volt itt az élet. De egy kegyetlen éjjelen minden megváltozott. A békés falut elárasztották a vérszomjas nekromanta hordák, melyeket csak úgy hívtak, hogy a Holtak

analóg irányítóval ■ kezében fogja a szabadulás útján vezetni a főhöst. Ha már nem emlékszik a múltira, meg is nézheti azt egy csodaszép filmbejátszás által a kalandjai elején. Ez olyannyira szép látványt nyújt, hogy néha

szerűség növelése érdekében és a nekromanta seregek erejét is.

BEVEZETÉS

Mikor megjelenik a harctér, rengeteg mindent láthat a játékos

Drake háta mögött. Kezdve ■ varázserejének nagyságától (kék csík), az életerejének mértékéig (piros csík). Ezen felül láthatja még a készenléltben lévő varázslatot és ■ használatra kész tárgyat. Ezeket könnyűszerrel megváltoztathatja, vagy használhatja, ha megnyomja a Select gombot. Így, egy menübe kerül, ahol végig böngészheti, mi található Drake

lépve a gombok funkciója gyökeresen megváltozik. Az X lesz az ugrás, melyet az irányokkal kombinálva lehet szalotálni. A Négyzet lesz ■ támadás, aminél nagyon fontos, hogy megtapasztalja a játékos, melyik irány nyal mit csinál, hiszen így extra mozdulatokat csálhat ki a főhősből. Például lehet hátrafelé csapni, ami több szörnyeteg elleni küzdelem esetén nagyon hasznos, vagy éppen sorozatos támadást végrehajtani. Aztán ott van még a Négyzet gombocská, mellyel a varázslatokat lehet használni. Így tudja Drake az ellenfelek nyakába zúdíítani a tűzgolyókat. Fontos, hogy a speciális támadásokat, minél többször használja, annál ügyesebb és erősebb lesz, azaz fejlődik az ügyesség és erősség pontja. A statisztikákat és a végrehajtandó küldetés rövid leírását a Start gomb megnyomásával nézheti meg a játékos. A Kör gomb szolgál a védekezésre a főhős ellen irányuló támadások sorozatában. No meg ott van még az

tartva. Továbbá ott van még az L2-es gomb is, melyet folyamatosan benyomva és ■ irányokkal kombinálva lehet oldalazni és lassan sétálni.

A JÖVŐ

Hát, ha nem is a jövőt képviseli a játék technikai megoldása, de mindenképpen szemrevaló, és a Playstation-ös játékok között kimagaslóan jó. Különösen a fényhatások sikerültek szépre, főleg a tűzlabda varázslatnál és a fegyverek ■ húzható elementál-ok esetében. A grafikai mozgás folyamatos, és mindemellett a kidolgozás is eléggé részletes. Az igaz,

szereplők beszédét legtöbbször ki is mondja a gép. Sajnos a zene az, ami nagyon kezdetleges és csak néha-néha szólal meg. Egyéb-ként csend uralkodik a játékban, csak a fegyverek csattogását és a szörnyek ordításait lehet hallani. Ez egy kissé csökkenti a hangulatot és az igazi "fantasy feelinget". De a történet nagyon szépen van kitalálva, hogy kárpótoljon minket a hiányosságokért. A játék felépítése úgy alakul, hogy mindig kapunk valakitől egy végrehajtandó feladatot, amit ha elvégzünk továbbhaladunk a történetben. Ezeket a feladatokat a

Start gomb megnyomása utáni menüből olvashatjuk el bővebben. Továbbá ebből a menüből nézhetjük meg, hány pontot értünk el eddig a játék során, hány szörnyel bántunk el és egy statisztikát is megnézhetünk eredményünkről.

Kifejezetten kellemesen csalódtam a játékban, hiszen eléggé szép, eléggé izgalmas, igazi fantasy hangulata van és még kellően nehéz is. Egyszóval minden olyat tartalmaz, ami elegendő, hogy egy kicsit kipihenjük ■ Lara kalandjai utáni fáradalmunkat, szenvedésünket és elszórakozzunk

KERESZTRE A LOVAGOKKAL!



puttonyában. Itt a funkciógombok segítségével (X, Négyzet, Háromszög, Kör), válthat az elementál-ok, fegyverek, varázslatok és a pajzsok között. A kiválasztásuk szintén a Select gombbal történik. Természetesen ezeket a tárgyakat Drake-nek előbb meg kell szereznie, hogy a játékos használni tudja őket. Az inventory menüből ki-

R1-es gomb, amely a kiválasztott tárgyat használja, például a manna és az energia feltöltésére szolgáló italt. Az R2 a kamera-állítás megváltoztatására szolgál, így a játékos nem csak Drake háta mögül nézheti a küzdelmeket, ha-

nem egy pillanatra beleszállhat a testébe, hogy az ő szemszögéből szemlélje a terepet. Ez leginkább csak vizsgálódásra szolgál, hiszen ez a nézőpont addig, aktív amíg az R2-es gomb nyomva van

hogy ha túl közel megy Drake a falhoz, akkor bizony kipixelesedik a textúra, de ezt talán majd kiküszöbölik ■ PS2-ön a Crusaders of Might & Magic 2. részében (ha lesz egyszer olyan). A hangokkal is meg voltam elégedve, hiszen a történet folyamatos alakulását és a

ebben a varázslatokkal teli misztikus világban.

Endrédi Tibor



CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

3DO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONA
HANGULAT

1 JÁTEKOS
2 MEMÓRIABLOK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK
✓ ÉRDEKES TÖRTÉNET, SZÉP
MILY JÓL JÁRT A KAPU
X KISST A KEZELÉSTEL
VAN PROBLÉMA
MBC A ZENE IS ITT VAN

79%

A múlt havi számunkban, Vári bratyesz tollából olvashatunk a Toy Story 2-ről egy eléggé lesújtó hangvételű cikket. Nagyjából hasonló helyzetben vagyok én is, csak nekem most az "Egy bogár élete" című filmadaptációról kellene írnom valami értelmeset, ami elég nehéz feladat elé állított, mert a játék maga elég értelmetlenül sikeredett. Az még valamilyen szinten érthető, hogy a Toy Story-t miért adják ki mindkét konzolra, hiszen most volt a napokban a mozifilm premierje is kis hazánkban, így aztán valamelyik plázás mozi után a követelődző kis-kölykök rögtön el tudják ráncigálni a szerencsétlen szülőket valamelyik 76 Shopba, hogy ott aztán addig könyörögjenek, amíg meg nem kapják a Buzz Lightyear hön áhított kö-zépszerű kalandjait tartalmazó kártyát vagy CD-t. De, hogy a Bogár életét miért pont most a filmhez és a PS változathoz képest is több mint egy év késéssel kellett megjelentetni, ki tudja, pedig nem volt ez annyira

gosztalja) írt a PS változatról egy igencsak lelkesedő cikket, bár egy-két alapvető dologban tévedett, és most akár sértődés lesz a belőle, akár nem orvosolnám ezeket. Először is a Bogár élete nem egy platform játék. Csak egy egyszerű gyűjtye kis mázskálós-gyűjtyetős játék. Ebbe a kategóriába tartozik az összes Gex, a Spyrok, a két Croc, a Toy Story 2 és még jó pár játék. Ezekhez a programokhoz minimális vagy semennyi gondolkodás, logika, vagy ügyesség sem kell, sok izgalmat nem is tartalmaznak, a legtöbb-jükkel még egy 10 éves gyerek is könnyedén elboldogul.

3D-s platformok közé én a Tomb Raidereket (főleg az első részét), és a Mario 64-et sorolom, hogy csak a legnagyobb neveket említsem (és ne feledkezzünk meg a régi SNES-es és Megadrive-os 2D-s platformjátékokról sem).

Szerintem egy jó 3D-s p. játék főszereplőjének rengeteg

mozgása és mozdulata kell, hogy legyen, és ■ pályák úgy vannak kialakítva, hogy némi logikával és sok-sok ügyességgel, plusz ezekkel ■ mozgásokkal kell legyőzni ■ terep adta akadályokat. Persze ehhez az kell, hogy az emberünk mozgás-rendszere precízen ki legyen dolgozva, és jól fel lehessen mérni a távolságokat és a magasságokat. Ezzel csak azt akarom mondani, hogy attól még nem lesz egy játék sem platform, hogy egy adott pályán mondjuk szét van szórva 69 taknyos zsebkendő ebből 44 a földön található, a maradékért meg egy kanapéra kell felugranunk. Sajnos azon-

mondhatnám hogy legalább volt valami jó is a CD-n.

A történet egy kis szigeten kezdődik egy olyan hangyabolyban, amit a patak szinte teljesen elzárt a külvilágtól. Itt él Fűrge a játék főszereplője, ő is csak egy a boly millió lakója közül, ám mégis különbözik tőlük. Folyton valami új felfedezésen dolgozik, melyekkel társai életét szeretné megkönnyíteni. A bajok akkor kezdődnek, amikor az egyik új találmányával sikerül a sáskáknak félretett élelmiszer egészét a patakba löknie. A sáskák ugyanis minden nyáron eljönnek és lesápolják a hangyák télire elraktározott készleteit, egyfajta védelmi szolgáltatás gyanánt. Persze mikor meglátják, hogy idén elmarad a terülj-terülj asztalkám, éktelen haragra gerjednek és kikö-



jó játék Playstation-ön sem. A játék készítésében igencsak oroszánrészt vállalt a Traveller's Tales is, akik már számtalan Disney és más 3D-s gyerekjátékot követtek PS-re. Ha jól emlékszem a tavalyi év elején a Bagó Peti (isten nyu-



Bogárgyűjtők kíméljenek!

tik, hogy még az ősz beállta előtt szedik össze a fejadagjukat, különben bűcsút mondhatnak a királynőjüknek. Ez azonban két okból is lehetetlen, egyfelől már kevés az idő őszig, másrészt a kis sziget élelem tartalékai is kifogyóban vannak.

A szolgálkú megszeppent hangyák persze nem mernek ellenszegülni, a náluk sokkal nagyobb sáskákkal – még ha számbeli fölényben is vannak – így hát Fűrge hárul a feladat, hogy elhagyva a kis szigetet, segítséget találjon mielőtt a sáskák visszatérnek. Írhatnám azt is, hogy és innentől vehetjük át ■ kis hangya irányítását,



ban a Bogár élete pont ebbe a kategóriába

tartozik.

Az ilyen filmadaptációs játékok egyik legfőbb vonzereje – azon kívül, hogy újra átélhetjük a mozivásznzon látott kalandokat – az, hogy általában a pályák közti űrt a filmből kiollózott jelenetekkel töltik ki, amittől persze az egész család a TV előtt fetreng a gyönyörűségtől. Azonban hiába nagy név a Disney, a Pixar, vagy ■ Traveller's Tales úgy látszik olyan csodákra, mint a Capcom még nem képesek, értem ezalatt azt, hogy a PS-en oly közkedvelt filmrészleteket meg sem próbálták átkonvertálni 64-re, inkább az összest lecserélték szöveges állóképekre. Pedig ezek a videók nagyot dobtak a stuff minőségén, úgyis

de a játék annyira nyomon követi a film sztoriját, hogy az első pályán rögtön ott kezdünk, amikor "sáskariadó" fűnek és nekünk csak annyi a feladatunk, hogy minél előbb eljussunk a bolyig.

A 3D-s terepen hősünket általában hátulról fogjuk látni kivéve, amikor megbolondul a kamera, mert olyankor semmit sem fogunk látni. Ez persze elég gyakran elő fog fordulni, néha pedig az ellenkező irányba mozdul el az operatőr, mint amerre forgatom, de se baj. A játék a 3D-s mázskálós kategóriába sorolható, szívesen írnám hogy gyűjtyetős, de ez esetben ezt nem tehetem. Lehet ugyan háromféle dolgot is szedegetni útközben, csak épp halál felesleges, mert ha már egyszer megtaláltuk a pálya kijáratát, teljesen mind-

egy hogy miből mennyit szedtünk fel (az sem baj, ha nincs nálunk semmi), így is, úgy is megkapjuk a Level Completer képernyőt. Na, de nézzük át, a megszállott gyűjtögetők kedvéért miket is csipegethetünk össze a pályákon. Először is minden pályán öven mag van szétszórva, ezek nagy része a földön van, megszerzésük nem jelenthet gondot, a többiért általá-

kább a virághagymákhoz hasonlítanak, és a B gombbal lehet őket felvenni, majd cipeljük a megfelelő helyre őket. Letételük után ugorjunk rájuk és már szárba is szökkent belőle valamilyen növény. És hogy milyen? Ez attól függ, hogy mit tanultunk meg termeszteni. Na, azért megijedni nem kell, senkinek sem kell kertészvizsgát tenni, mindössze annyi a dolgunk hogy a pályákon érme alak-

vettem észre, hogy a sárga színű lövedék a legerősebb, ez egy lövéssel kicsinál minden ellenfelet. Ellenségekből is jó pár fajta: kaszáspók, penészbogarak, szúnyogok, méhek, giliszták, csiborok, sáskák, nehezítik meg a dolgunkat, hogy a filmben is szereplő rétteget madárról ne is beszéljünk. Ő egyébként azon a pályán vadászik ránk, ahol Furge egy "ejtőernyőn" próbál meg a légáramlatokat kihasználva átvitorlázni a kiszáradt patakmeder felett. Egy-két ilyen pályát eltekintve (a végén lehet majd a boly királynőjével is repkedni), leginkább 3D-

gítségével begyakorolhatjuk mind a kétféle (lövés, ugrás) mozgásunkat. Kalandjaink a hangyabolynál (Ant Hill) kezdődnek. Maguk a pályák nagyon unalmasak lesznek egy fél óra játék után, mert minden csak ismétlődni fog (ellenfelek, gyűjtögetnivalók), elakadni is csak akkor fogunk, ha nincs meg valamilyen növény ki-termesztéséhez a tudásunk. A grafika sokkal szebb, mint PS-en, gyors egyáltalán nem pixeles, igaz nem is használja ki nagyon az N64 képességeit. Ja, ■ gyorsaságról jut szembe: kicsiny hangyapalántánk néha olyan eszeveszett iramban száguldozik, hogy a gépnek nincs ideje normálisan kirajzolni mindent, ezért sokszor fordult elő hogy a semmiből elő-



ban fel kell ugrani valahova. Minden szinten el van rejtve a FLIK szócska (ez Furge angliusz neve) négy betűje, ezen kívül gyűjtögethetünk még arany áfonyákat is, ezeket az ellenfelekből nyerhetjük. A PS verzióban érdemes volt begyűjtenünk mindent, mert ilyenkor a pályák végén extra videókat csodálhattunk meg. De nem hiszem, hogy valaki azért fog végiggöröcsölni 100%-ra egy szintet is, hogy plusz három állóképet láthasson. Utunkat a kijárat felé két dolog akadályozhatja: az ellenségek és a magasságkülönbségek. Ha egy olyan helyre érünk, ahol sima ugrással nem tudunk továbbjutni, keresünk egy nagy virágmagot a földön. Legin-

ban elrejtett "tudásokat" összeszedjük, ha többet is megszereztünk már változatni közülük (ha egy mag közelében állunk) a Z-vel tudunk. Négy-öt féle növényhez szükséges tudást szedhetünk össze, ha elsöre nem sikerül az operáció ■ A-val lökjük ki a helyéről a gázt, és a helyén újra megjelenik egy mag. Külön felhívnam a figyelmet arra, hogy a földbe szorult magvakat nem lehet felemelni, ezeket ott helyben kell valahogy hasznosítani. Az ellenségeket lövedékekkel (B gomb) intézhetjük el, de kezdetben ez sem megy olyan könnyen, mint ahogy elképzeljük. Először ugyanis csak gyenge eperrel dobálózhatunk (piros színű), amin az erősebb ellenfelek csak röhögnek. Ilyenkor nincs mit tenni, addig kell szaladgálni a pályán, amíg erősebb gyümölcsöt nem találunk, mondjuk áfonyát. Egyébként úgy

s terepeken mászkálhatunk amerre kedvünk tartja, kivéve a hangyajáratokat, mert azokban azért kicsit korlátozottabbak a lehetőségeink. Néhány pálya után találkozhatunk főellenségekkel is, életerejüket a képernyő tetején vehetjük szemügyre, aztán addig lövjük a férgeket, amíg el nem fogy mind. A történet szerint eljutunk bogárvárosba (ami nem egyenlő a rovarkánaánnal, az egy másik mese), ahol találkozni fogunk a lezüllött szedett-vedett cirkuszi bogárbandával, akikkel is vissza kell magunkat küszködni a bolyhoz és lassacskán el is jutunk a végső összecsapásig. Tényleg kár hogy mindezt csak állóképekben élvezhetjük. Az options-ben néhány alapszabályt állíthatunk (hangok, kamera ilyesmik), a Challenge-nál pár előre legyártott "küldetést" nyomhatunk le időre, pl.: eljutni ■ hangyabolyhoz, összeszedni valamit stb. A Training alatt egy öreg hangyás hangya se-

bukkant ellenfelek miatt haltam meg. Pozitívum, hogy sok mindent beraktak a játékba a készítő, amik a filmben is megtalálhatók voltak. Ilyen például az aratógép, vagy a víz-cseppből és fűszálból készült távcső. Ezekhez hozzáérve egyébként a pályák kijárait vagy valamilyen fontos dolgot vehetünk szemügyre. Engem személy szerint a prűntyögős zene idegesített, a hangok felejthetőek, az viszont jó poén hogy Furge mindig kommentálja a ténykedésünket, pl. beszél, ha nem a megfelelő lövedékkel próbálunk valakit kinyírni. A pozitívumok ellenére is azt mondom, jobban járunk, ha a kazetta árértékéért inkább 65-ször elmegyünk moziba és megnézzük az eredeti filmet.

CSIPI M LEE



A BUG'S LIFE
TRAVELLER'S TALES/ACTIVISION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTEKOS
MENTÉS, MENNYET PÁRAN
NYÚL IZAL

✓ TETSZENI FOG
X AKI EGY U EGY GYEREK
MERTEN MERTEN ÉLETÉT

68%

Azt mondják, ■ negatív élmények általában jobban elraktározódnak a memóriába. Talán ennek köszönhető, hogy a Vigilante 8 nagy csalódásként maradt meg bennem. Pedig ■ játék tulajdonképpen nem volt rossz, csak éppen távolról sem hasonlított ■ zseniális (PC-s) Interstate '76-ra, noha annak a mutációjának volt tekinthető. Konzolokon például máig a legjobb "autós csihipuhinak" számít, maga mögé utasítva a korábbi PlayStation sztárt, ■ Twisted Metalt. De talán nem mindenki ismeri a felsorolt címeket, úgyhogy mielőtt belemélyednénk a 2nd Offense kielemezésébe, tekintsük át röviden, miről is van szó.

Egy mondatban zanzásítva a dolog: autók küzdenek autók ellen, mintha csak egy Mad Max filmbe csöppen-nénk. A '70-es évek Amerikájában járunk, egy olyan (kitalált) Amerikában, ahol a törvény betűje már rég nem számít. Egy hatalomra szomjazó olajvállalat, az OMAR, hűgánokat

**Lődd,
ha mozog!**

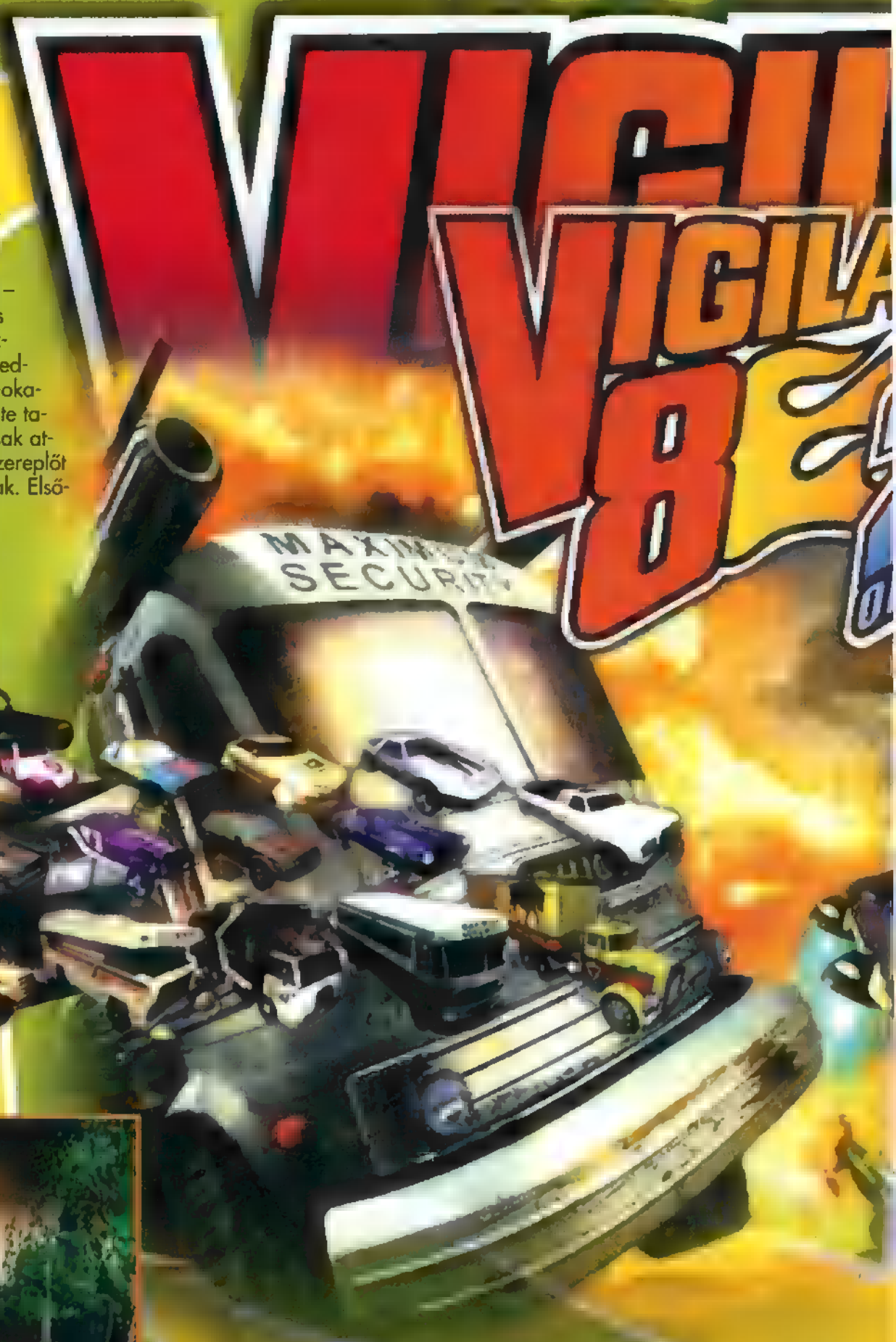
bérelt fel ■ közrend megbontására, és ezáltal a rendszer megbuktatására. Felfegyverzett kocsikkal járják ■ vidéket a pribékek, akik mint Coyote-ban da híresültek el. Ellenük azonban egy önkéntes brigád alakult Vigilante néven, mely csapat – úgy tűnt – hatásosan veszi fel a harcot ellenük. Ez történt nagyjából a Vigilante 8 első részében. Most azonban – mint az alcím is mutatja – itt a második offenzíva.

ŐRÜLT MAX NYOMDOKÁBAN

A lényegét tekintve tulajdonképpen ugyanazt kapjuk, mint az előző részben. Jókor – ám azért erősen behatárolt – tájakon furikázhatunk, s különféle rakétákkal, aknákkal, géppuskákkal kedveskedhetünk a Coyote-oknak vagy épp a Vigilante tagoknak – utóbbi már csak attól függ, hogy milyen szereplőt választottunk magunknak. Első-

sorban azt kell elérnünk, hogy életbe maradjunk, másodsorban pedig azt, hogy a küldetésnek is megfeleljünk. Pénzzel teli táskákat, benzineskannákat kell összeszednünk, vagy épp bombákat szedhetünk fel, amiket aztán célba kell juttatnunk: efféle feladatokat kapunk. (Ha ezeket netán elmulasztanánk teljesíteni és csak az

az útvonal mindenkinél ugyanúgy fest. Nyolc államon haladhatunk át. A kalandos utazás a következő állomásokat foglalja magában: Arizonában tornádóveszély és meteorhullás fogad minket, majd jön Utah, ahol a téli sportoknak hódolhatunk (lecsúszhatunk egy síugró sáncról vagy épp egy bobb pályán is), Californiában egy vilá-



irtó hadjáratral törődnénk, végigme-hetünk ugyan a pályákon, de nem fogjuk megkapni a rejtett szereplőket és helyszíneket.)

Igaz, küldetés csak akkor van, ha a Quest módot választjuk, melynél sorban mehetünk végig a nyolc "alap" helyszínen. Az üzemmód nevéhez méltóan minden karakterhez külön cselekményszál tartozik (a történetek egyébként állóképekkel vannak elme-sélve), s más-más küldetés van az egyes pályákhoz társítva – a felada-tokat pontokba szedve írja ki a gép minden bevetés elején. Mindenesetre

gítótorony körül folynak a csaták, a fagyos Alaszkában olajtartályokat robbanthatunk fel, Minnesotában egy nukleáris gyártelepen okozhatunk ká-rokat, Louisiana mocsaraiban óriási krokodilok vadásznak ránk, a napfé-nyes Floridában egy űrközpontot amortizálhatunk le, s végül Pennsylvá-niában vonatokat terelgethetünk egy acélmű körül.

A SZEREPOSZTÁS

Ahhoz képest, hogy a legutóbbi rész-ben agyba-főbe irtották egymást a

Coyote-ok és a Vigilante-ek, majdnem mindenki újra itt van. Bár egyesek köpnyegét váltották. Az örült Houston férjhez ment a jófiúk főnökéhez, Convoyhoz, s ami még "húsbavágóbb": a selyemfiú Clyde-ből, aki mindig is főnök akart lenni a Vigilante-nél, Lord Clyde lett, csak immár az OMAR oldalán. A történetbe ezúttal egy kis

van a pályán, addig az utóbbinál sosem fog ki az ellen, azaz a túlélési technikánkat csiszolhatjuk. Már a Vigilante 8 első részében is nagy hangsúlyt fektettek a multiplayer játékokra, és ez szerencsére most sincs másképp. A két és többjátékos üzemmódok kibővültek az elődhoz képest, ugyanis új lehetőség, hogy kooperálhatunk.

Például ha másodmagunkkal játszunk, vihetünk egy társat a küldetésekre. Ha pedig három vagy annál több havert várunk egy partira, a deathmatch módban csapatokat is alkothatunk – akár olyan felosztásban, hogy három az egy ellen.

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

Ha a kifogyhatatlan alapgéppuska mellé felvehető fegyverekből egy gyors leltárt készítünk, látszólag elég szegényes a választék. Célkövetős rakéta, sima "Bull's Eye" rakéta, célkövetős mozsárágyú, automatán célra álló fedélzeti gépágyú, taposóaknák, fixen rögzített lángszóró: ennyi az egész. Csakhogy ez azért még nem minden!

Adva van a kombózás lehetősége is – de az első rész ismerőinek ezzel nyilván nem is mondtam újat. Némileg több lőszer felhasználásával tehát ezúttal is fokozható a fegyverek határfoka. Bizonyos kombinációt beütve mondjuk nem egy, hanem egyszerre több rakétát lövhetünk, s a többi fegyver esetén is sorolhatnám a lehetőségeket. (A kombó-táblázat a kézikönyvben keresendő.) A speciális fegyverek szintén nem hiányoznak. Ugyanúgy működnek, mint legutóbb, vagyis a zöld ládák minden szereplő számára más eszközt rejtjenek. Néhány jármű esetében egyébként ez igen jó móka tud lenni. Van például egy kukásautó, amihez egy "bedolgozó kart" lehet összeszedni, s a kiszemelt áldozatokat egyszerű háztartási szemétnak nyilváníthatjuk.

A zöld powerup ikonokon is változatlanok maradtak. A gyémánt alakú pajzsot jelent, a Z-vel a célkövető rendszereket bolondíthatjuk meg, az X-szel a fegyvereink tüzereje duplázódik meg, végül a franciakuccsal pedig a sérüléseinket javíthatjuk.

Az egyetlen új dolog, hogy hajtóműveket is felszerelhetünk. Ászerint, hogy milyen terepen kívánunk átvág-

ni, a kék ikonokkal UFO-technológiájú légpárnássá, esetleg motorcsónakká, vagy épp motoros szánná alakíthatjuk át a gépünket.

UGYANAZ, DE MÉGIS JOBB

A konzekvenciát leszűrhetjük: a játékmenet gyakorlatilag semmit sem változott a korábbi epizódhoz képest. Mert a hajtóműves dolog alig több a semminél. Van ugyan 15 karakter, ami valamelyest jobb, mint tavalyi arány, de pályából például csak 12 akad (kezdetben nyolcat ad be a gép), ami kétfővel kevesebb, mint legutóbb. Hogy ennek ellenére azért mégis nagyobb élményben lehet részesülni, az valószínűleg annak tudható be, hogy idén elsősorban Dreamcastre "éleszték ki" a játékot. Ez most nem egy PlayStation konverzió! A kocsik szépen fénylenek és élethűen roncsolódnak: deformálódnak, törnek az üvegük, avagy leszakadnak róluk dolgok. A terep pedig mindenütt leköti az ember figyelmét, sehol sem unalmas, viszont annál inkább megromoghat. A fák lomhán kidőlnek, az épületek összeomlanak avagy felrobbannak: nincs olyan szeglete a tájnak, amiben ne tehetnénk kárt. A grafikát ráadásul a pause me-

nüből magas felbontásra kapcsolhatjuk, s a sebesség (képfreállítás) még úgy is tökéletesen kielégítő, noha nagyon távolra ellátni, s a részletes fény/árnyékhatásokon kívül olyan effektusok vannak alkalmazva, mint a californiai pálya hullámozó tengere, amiben még cápák is úszkálnak. Különösképpen pedig azért élvezet a terepet felderíteni, mert minden pályán van valami jópofaság is. A floridai úrközpontban például kilövehetjük magunkat az égbe, s majd ejtőernyővel érkezünk vissza. Vagy jól meg van

csinálva a pennsylvaniai vasút is. A váltók átállítgatásával elterelhetjük az ott köröző vonatot, de ha szétlőjük az egyik hidat, akár ki is siklathatjuk. Aztán említhetnék még olyan apró grafikai pluszokat is, mint hogy a menüben lapozgatva mindig másképp pózolnak a karakterek – ezzel is színesítve kicsit az egyéniségüket.

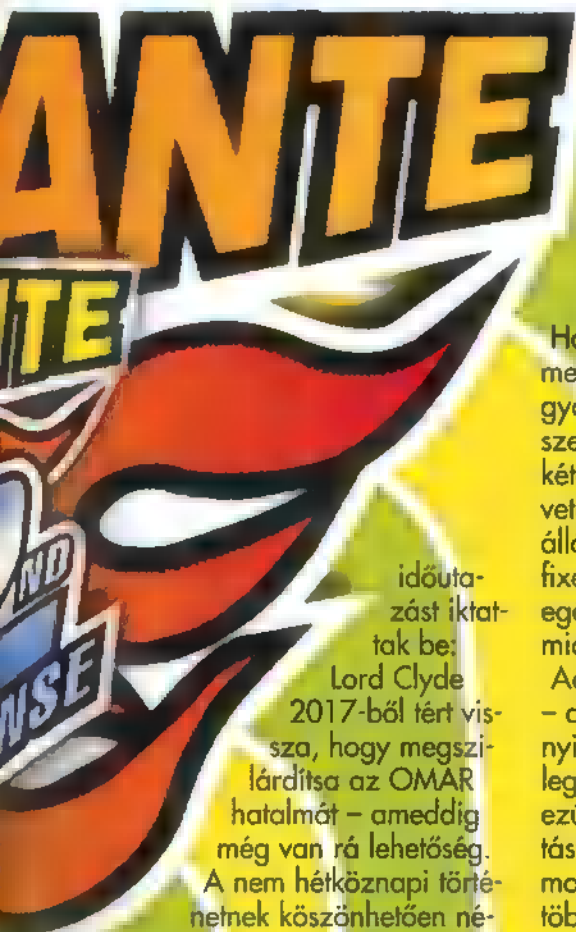
Az egyedüli dolog, amiben a PlayStation verzió többet tudhat, az a zene. CD híján ugyanaz a 3-4 MIDI szám ismétlődik, jóllehet azok elég



frappánsak. A '70-es évek hangulatát jellegzetes funky, illetve latin ritmusok próbálják visszaadni.

Hát szóval igényesebb lett az új Vigilante 8, ez nem utolsó a szememben. Még ha nem is egy csúcsjáték, de elfeledtette velem a tavalyi csalódottságomat. Most már egy önálló játékot láttam benne, s nem csupán egy silány Interstate '76 utánzatot.

V.Z.



időutazást iktattak be:

Lord Clyde

2017-ből tért vissza,

hogy megszilárdítsa az OMAR

hatalmát – ameddig még van rá lehetőség.

A nem hétköznapi történetnek köszönhetően né-

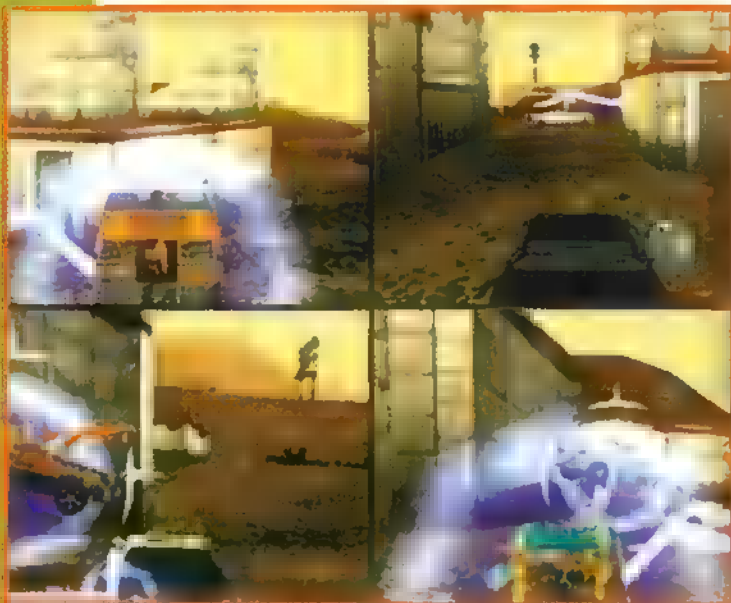
hány extravagáns új szereplő

is fellelhető: például Dallas 13, az OMAR legfejlettebb "biobotja", vagy Astronaut Bob O, aki egy holdjáróval száguldozik, s mindenkit kinyír, aki az útjába kerül. Utóbbi figura és rajta kívül még néhányan egyébként szabadoszoként vannak nyilván tartva.

Az ő történetük nem is annyira kapcsolódik a fő cselekményszálhoz.

MI VAN MÉG A QUEST MÓDON KÍVÜL?

Persze a Quest mód nem az egyedüli választható út, hiszen a pályákon külön-külön is rendezhetünk "összejöveleteket". A játék Arcade üzemmódja szintisza öldöklés, csakúgy mint a Survival mód, ám míg az előbbinél adott mennyiségű ellenfél



**VIGILANTE 8:
2ND OFFENSE**
 ACTIVISION/LUXOFLEX
 LATVANYOSSÁG
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENEBONNA
 HANGULAT
 14 JÁTÉKOS
 MENTÉS: MEMORY PAK-RE
 EXPANSION PAK
 SZANASZÉT TÖRTHETŐ A TEREPEK
 FINNITOTTAK A MULTIPLAYER NÓBOKON
 X KÜLDETÉSEK KISST UNALMASAK
 HANGULAT: ELJÁRT MINT
 81%

Szépen rám szakadt az ég ezzel a Csevegővel... Bagó Peti, aki rendszerint szelektálta, begépelte és néha meg is válaszolta ■ leveleket már nincs nálunk, ezért nekem kellett a szokásosnál több energiát fektetnem a levelezésbe. Mivel ő inkább ■ kézzel írt leveleket részesítette előnyben, és most az utóbbi hónapok e-mail terméséből állítottam össze a Csevi anyagát. ■■■■ aztán ■■■■ benne minden, igazán nem lehet bedurrogni a változatosságra...

Tisztelt legjobb konzolos újság! Ez az újság egyszerűen király! A TESZTELOK UGYANÜGY KIRÁLYOK! Látom ADAM kiszállt a Konzolból. Mér nem írt a múltkor számba? És a Bagó mér nem tesztelt? El volt foglalva a Tomb Raiderrel? Na mindegy. Veres Miki, kösz az FFVII leírást! Végigvittem. (Csak a Rubyt nem tudtam legyőzni.) Akkor kérdéseim:

- 1.-A FF8 mikor jelenik meg?
 - 2.-A Konzol is lesz olyan vastag, mint ■ Kbyte?
 - 3.-A Resi3 tényleg rossz játék?
- Martin, ■ Konzolos stáb ezerszer jobb mint ■ Kbyte-os. Na, megyek! Üdv, Losonci "Player" András

Andris baba, most én vagyok totál defekt, vagy te ■■■ vagy elég figyelmes olvasó. Ugyanis megemlítettem valahol az előző számban, hogy Adam Los Angelesben nyaralt, azért nem írt. De egyszer ugye minden jónak vége szakad - Adan leírásait ebben a számban már megtalálod. ■ Bagó Peti azért nem tesztelt, mert valóban a TR4-el volt elfoglalva.

1 - Már megjelent...

2 - ■ Konzol belátható időn belül nem lesz olyan vastag, mint a KByte. Tudod miért? Mert ha a Magyarországon fellelhető PC-k és konzolok árnyát nézzük (és ezáltal a vásárlóerőt), akkor már ■■■ TUL VASTAG a Konzol...

3 - ■ RE3 nem rossz játék, ■ nem is egy nagy durranás. Igazán senki sincs elájulva úgy tőle, ahogy annak idején az első és második résztől volt. Végül egy megjegyzés: a Konzolos stáb bizonyára sok dologban sokkal jobb, mint ■ KByte-os.

Két dologban viszont biztos nem:

1 - Senki sem tudja úgy lefoglalni egy 64K-s bérelt vonal sávszélességét, mint a Hancu.

2- Senki sem tud olyan fejet produkálni, mint a CoVboy egy nappal a leadási határidő előtt.

Szasz gyerekek! Mostanra rágtam át magam teljesen a lapotokon (bár nem vagyok se hörögő se más efféle kis izé), minden nagyon baba volt, csak valahogy mégis hiányérzetem volt. Törtem a kis buksimat, és rájöttem hogy egy deka Bagó Peti teszt nem volt az egész lapban (vagy csak az enyemből pottyant ki...), erre azonnali magyarázatot kérek (azt látom, hogy nem halt meg - lehet hogy gyéze szívta ki az összes erejét?) Azt viszont csak úgy mellékesen szeretném megemlíteni, hogy ugye nem vagyok teljesen egyedül azzal a véleményem, hogy a PSX piac épp mélyrepülget? Na, de mindegy, jön a PSX2, max. addig nyomom ■ PC-t... Jah igen, Martin - ha teccik a Half Life, akkor nem tennél egy próbát az Unreal Tournamenttel? (Ott is főleg az assault mód nagyon fasza). Nah, ennyit mára, jó újságszerkesztést, csajozgatást, nyomogatást (az X-et meg a Kört persze). Gábor.

■ Bagó Petivel kapcsolatos kérdésedre a választ feljebb megtalálod. Tönkrement szegény ■ TR4 végigjátásába. Abban, hogy a PS piac

mélyrepülget mondjuk nem vagyok biztos, mert program mostanában annyi jön rá, hogy nem is tudom h ■ tenni. Sőt, jobbnál-jobbak. Ezt a mélyrepülést mire értetted? Szerintem addig nincs is nagyobb veszély, amíg:

1 - Meg nem jelenik a PS2 Európában és Amerikában.

2 - Tele nem lesz a piac jobbnál-jobb PS2 játékokkal.

■ - A ■■■ ára (PS2) ■■■ lesz széles rétegek számára is elfogadható.

Az UT-et már kipróbáltam, de nem tetszik. Sem a grafikája, sem a játékmenet, ■■■ a fegyverek. A Counter Strike, az igen! Milyen jókat nyomok néha a magyar szervereken...De ez persze nem jelent semmit, mert az én izlésem nem mérvadó...

Hi Martin! Valószínűleg már két tonna ilyen levelet kaptál (legalábbis remélem), de én is csatlakozom. Nagy levegő... Uristen ez ■ Gy.Z.! Tudom, hogy most talán lesüllyedek az ő szintjére de ■■■ érdekel! Hogy lehet valaki ENNYIRE bunkó egy *****? És még neki állna feljebb! Még hogy egy gerinctelen **** lenne az újság főszerkesztője? Most visszatérnék egy ovis mondásra: aki mondja másra, ■ mondja magára! Atyaég! Az újság főszerkesztőjével pedig semmi baj nincs ■■ égvilágon, sőt szerintem nem én vagyok az egyetlen, aki nagyon is jó fejnek találja! Martin, ha ez a ba■■■ még egyszer írni mer, én kinyírom! Ilyen egy bunkó állatot!

Gyalázkodás vége. Na Martin. Szerintem azt változtathatnád meg ■ Konzolban...na rosszul kezdtem el a mondatot. Tehát, lehetne benne képfelirat! Meg Tomb Raider poszter! De sok! Na nem lógok többet rajtatok. Bye! Judit

Nyalábollak Juci! Eredetileg nem akartam több GYZ-s levelet betenni, de annyira tetszik, hogy így kifényeztél! Meg aztán nem mindennap írnak ilyen korrekt csajszik nekünk, mint magácska... Nem akarok titkokat elárulni, de neked ■■■ tudok ellenállni.

■ következő Konzolban már lehet, hogy az egyik kérésed teljesülni fog. De lehet, hogy nem...

Hello Martin Én egy PC-s srác vagyok.

Hallottam, hogy az FF6 ■ kedvenc játékaid között van, gondoltam írok neked pár titkot, ugyanis én már egy éve biztos nyomom a játékot. Szerintem ez az eddigi legjobb FF rész, hiába PC-n nincsenek hozzá CG videók. Nagyon tetszik ■ játék, sokkal eredetibb a története mint a hété vagy a nyolcé. Nem tudom végigvittem-e már, de tudok egy-két titkot. (Ha esetleg te is tudsz kérlek íj vissza):

- A játék első felében nem nagyon vannak titkok, talán az, hogy h ■ Zo-zo-ban beírod az időt az órába: 6:50:10 (a másodperc nem biztos, de majd kitalálod).

- Még egy van: (játék első fele) Ha Jidoor-ban alszol egyet, egy elég furcsa álmód lesz. Valaki segítséget kér tőled. Na ezt nem tudom mit jelenthet.

- Játék második fele (földrészek szétszakadtak):

- Van egy titkos karakter akit ■ Square nem említ ■ honlapján: Gogo. Nem túl erős. Úgy veheted föl, ha a Veldtől északra lévő szigeten megtámad egy vakod-szerű szörny. Ne üsd meg, csak várj, amíg beszívja az embereid. Ezután egy barlangban leszel, aminek ■ végén ott vár Gogo.

- Ha a léghajóval visszamész Celestina szigetére a parton van egy Esper.

(Most nem írok sokat, elvileg miután megszerzed ■ léghajót már mindent "titkos" dolognak nevezhetnénk, például, hogy hogyan szedd össze a csapatagokat. Ha jól számolom max.

13 karakter lehet + Shadow. (Ooo... Shadow rulez!) Leírom a karaktereket is OK? Terra, Locke, Edgar, Sabin, Shadow (öt lehetne feltitkos karakternek nevezni mivel nem kell, hogy a csapatban legyen, csak egyszer történet szerint), Celes, Cyan, Gau (bleeahk! fúúúúúj!!), Setzer, Strago, Relm, Mog, Umaro, Gogo. Sok sikert Kiván (az összes Esper megszerzéséhez): Dan-ce

Ul.: Még valami MCM rulez!!! (Jól jáccassz, ahogy láttam.)

Igazad van, valóban nagyon kedvelem ■ FF6-ot. Annak idején 2 hónapig nyomultam vele éjt nappallá téve, SNES-en. Végül le is nyomtam végig. Azt hiszem, hogy nagyon sok titkos dolgot megtaláltam benne, habár tudod, hogy sok mindent már nem lehet megcsinálni, ha egyszer elmentél mellette (azaz "kihagyta"). Nagyon örülök, hogy a játék végre kijött PS-re is, és főleg az a király, hogy semmit sem változtattak az SNES változathoz képest. Dolgozunk is a teljes végigjátásán a Veres Mikivel, de amíg elkészül, a te segítséged is jól jöhet ■ olvasóknak. Ezt a stufot minden ■■■ kedvelőnek végig kell nyomnia! MCM FOREVER!

...Miért nem írtok Dreamcast-ról? Azt hiszem ha Magyarországon nem terjed el a DC az részben a ti lelketeken is fog száradni. Csá, Tanis

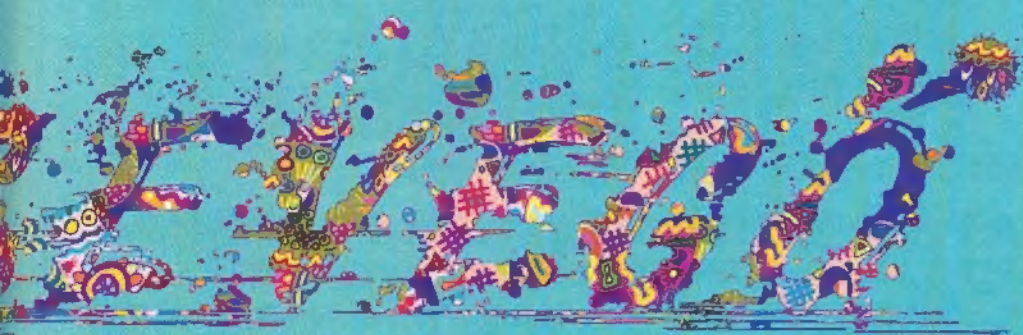
Be is cseszne, ha a Dreamcast miattunk nem terjedne el! Még jó, hogy terjed az nél-

külünk is. Olyannyira, hogy komolyan tervezem ■ "felvétel" repertoárunkba. Egyre többen masszíroznak, hogy csúcs játékok vannak ■ - a N64 meg amúgy ■ halódik...

A HÓNAP LEVELE

Helló Martin! Légy szíves, írd már Dreamcastról is! Nem hiszem el, hogy nincs 4 oldalad erre. Miért kell állandóan 2-3e Ft-os an-

gol újságokat venni, meg Internetet böngészni? Vagy legalább a hírek közé betehetné ■ DC-s újdonságokat. Tudom, hogy nincs sok Dreamcast kis országunkban, de így nem is lesz. Arra gondolok, hogy egy videojátékokról szóló magazint nemcsak a játékleírások miatt vesznek az emberek, hanem tájékozódás miatt is. Lehet, hogy növekedne ■ DC-eladás, ha betennél 1-2 jó screenshotot + lelkendező leírást. A PS2-nek folyamatosan örülök. Gondolom, ■■■ kell Neked mondanom, hogy nemrég - a felmerült sok hiba miatt - ugyanakkora sorokban vitték vissza a japánok a gépet, mint amikor megvették. A Tokyo Game Show-n a Sony standján 4 játék volt, abból az egyik a Spyro2, amivel fél éve játszik az egész világ. A Sega standja csurig volt játékokkal, az In-



ternet Sega-tól hangos. Érdekes, e tekintetben mintha nem tartanátok lépést a világgal. A Dead or Alive 2 DC-n jobban néz ki, mint PS2-n. A PS2-s TVDJ meg sem közelíti a Sega-s Jet Set Radio-t. Persze, feltételezem, az okokról is hallottál: a Sony ugyebár minden tulajdonságban fölé ment a Dreamcast-nak. Mindenben, kivéve a legfontosabbat, a grafikus memóriát (PS2: 4MB, DC: 8MB). Minden gép csak annyira erős, mint a leggyengébb része. Grafika nélkül meg az egész nem ér egy langyos fingot sem. A Tekken Tag is csak az előzetes képeken mutatott jól, élesben már nem olyan szép az összkép. A GT2000 hátterei eléggé sablonosak és egyszínűek, míg a Sega GT-ben és a Metropolis Street Racer-ben olyan változatosak, hogy az elképesztő. Biztos vagyok benne, hogy nemsokára ott figyel a japán PS2 a szerkesztőségben, és még mindig nem lesz Dreamcast-otok. Igen, lehet lelkenedezni róla, de kíváncsi leszek, hogy fagy le a váltani szándékozó PSX-es kollégák arcáról a mosoly, amikor szembesülnek a költségekkel. A japán ár lefordítva lehet, hogy csak 100e Ft, de itt Európában 400 font lesz, azaz 160e ezüst! És a játékokat sem lehet írni. A DVD-lejátszók alaptól nem ismernek fel semmilyen házilag

karcolt lemezt. A PSX is csak akkor terjedt el vésszes gyorsasággal, amikor kitalálták a chipezést (2 évvel a megjelenése után – akkor jelent meg a Konzol is, ugyebár). Emlékszem, milyen "kellemes" érzés volt az 576 '96 elején, amikor a PSX totál ki volt rekesztve. Ott álltam 0 információval, azt hittem az újság alapján, hogy bukás gépet vettem, egészen '97 áprilisáig, amikor kezembe került az OUKPSM... A Konzol alapján az olvasók azt hihetik, a többi gépen nincs semmi említésre való játék, a Dreamcast haldoklik, a PS2 meg tarol... Ezt a sok mindent azzal a szándékkal írtam le, hogy adj egy kis esélyt a Dreamcast-nak. Én nem tudom elképzelni, hogy csupa szemellenzős PSX-es olvassa az újságodat, akiket nem érdekel semmi más, és egyből nem veszik többet az újságot, ha nem 25 oldalon keresztül olvashatnak a kedvencükről. Én mindig végigolvasom az újságot, elejétől a végéig, az összes leírást, annak ellenére, hogy N64-em és DC-m van, és szinte semmi közvetlen hasznom nincs belőle, csak annyi, hogy jól szórakozom közben – bár ez a legfontosabb az egészben, mert szeretem a játékokat, szeretek róluk olvasni. Ezért is vagyok előfizető, pedig gyakorlatilag nem

sok infóval szolgáltok a gépeimre, és havonta elköltöm szinte az egész éves Konzol előfizetést más újságokra is. Egyébként miért nem írtatok a Nintendo-s World Driver Champions-hip-ról? A cheat-ek között benne van, tehát már játszottatok vele. További jó munkát. Remélem azért a Perfect Dark-ról írtok majd. Csóó! Weisz Roland, Herend

Kezdem a végén: adok egy esélyt a Dreamcast-nak! Mégpedig a következő számtól, de erről többet nem akarok nyilatkozni. Majd meglátod...Elvégre én sem vagyok egy szemellenzős lovacska...

Amikor elolvastam a leveled jókat kuncogtam. Először azt hittem, hogy a Sega bejött Magyarországra, és te vagy a Dreamcast területi képviselője, aki álneven írt levelet nekünk némi ingyen reklám reményében. Aztán arra gondoltam, hogy egy konzolboltot üzemeltetsz és kicsi a forgalmaid, azért könyörögsz ennyire a "lelkesítő" tesztekért. Még, hogy Dreamcast eladás...Ki a francot érdekel ez – engem nem! De végül rájöttem, hogy te egy végletekig megszállott játékos vagy, aki embert is tent nem kimélve harcolsz azért, hogy az általa egekig magasított kedvenc géped érdekeiért harcolj. Ez apukám nem semmi, ez valóban dicséretes!

Amit a PS2 Vs. Dreamcast-ról írtál most nem reagálnék. Fele sem igaz, de ez nem fontos. Túloztál, mint a kommunisták a Nagy Imre perben... Egy dolog igaz: jó gépnek ígérkezik a Dreamcast. Persze ez nem elég, hogy Magyarországon is sikeres legyen. Ugye tudod, miről beszélek? Drága, nem másolható, gyárilag no NTCS lejátszás, de legalább jó. Előbb-utóbb megchipezik azt is, akkor majd kapkodni fogják... Ugyanez lesz a helyzet a PS2-vel is egy idő után. Akkor majd IGAZÁN másképp fog az 576 Konzol hozzáállni a dologhoz.

De a hön áhított esélyt azért megkapja a gép, már azért is, hogy ne kelljen azokat a drága kinti magazínokat vened! Sőt, te is kapsz valamit tőlem – egy VIGILANTE 8 : 2nd OFFENSE Dreamcast játék CD-t. Ezért egy dolgot kell tenned és egyet megígéred:

- 1 – Mielőbb írd meg a címedet, hogy hova küldjem a lemezt.**
- 2 – Szállj le a fellegekből, és nyilatkozz tárgyilagosabban a különböző konzolokról.**

Kedves 576KByte - Konzol Team! Előjáróban szólnék pár szót magamról. Elég régóta követem szemmel a pályafutásotokat, úgy kb. a 4. 576-óta. Bizony akkor még nagyon fiatal voltam, (ti is jócskán fiatalabbak). A testvérem PC-jén játszottam, (386X) s mint sokakat, másokat, engem is örökre rabul ejtett a számítógép láz. Akkoriban fedeztem fel a computer-játékkal foglalkozó lapok világát is. Mert

bizony, akárcsak a képregények, ezek az újságok, (ti és a többiek, élen a Guru-val) nem csak az információhordozásról, de nekem a fantáziáról és álmódokról is szóltak. Hát bizony, így teltek a napok, az isiben erről ment egész nap a beszélgetés, az órák után irány az újságos: "Egy 576, egy Pókember, egy Biborhold lesz..." hadartam. Aztán irány a bátyám háza, mire odaértem át is nyáloztam az újságokat. És játék. Utána haza-alvás, mosolygva álmódás...

Ekkor még nem igazán olvastam a cikkeket alján az aláírásokat, az íráskor érdekelt, kevésbé a szerzők. Aztán persze öregedtem, szépen lassan, és egyszer szemet szúrt egy írás, ami nem a játékokról, hanem rólatok szólt. Ma is emlékszem egy részére: "és mikor a főnök megkérdezte, mit hozzon japánból, a kis Martin csak annyit mondott: én csak képregényt szeretnék..." Utána ő lett a kedvencem, és figyelemmel kísértem a dolgait. Emlékszem milyen elkeseredetten harcolt, hogy a konzolt ne taszítsák ki az újságokból a PC-sek. Teljesen megfogott a konzolos rovat hangulata, (bár csak PC- volt a közelemben; sose játszottam konzolon) főleg, mikor észrevettem hogy a rovat díszítéséül szolgáló képek általam is ismert és kedvelt képregényekből lettek kiállítva? Teljesen megőrültem, mikor megjelent a Joy-pad, meg is vettem mindet, és álmódóztam, hogy valaha lesz egy ilyen konzol masinám. (Akkoriban nem álltunk jól anyagilag.) Bizony nagyon rosszul esett hogy megszűnt.

De elég is a bevezetőből, remélem nem volt túl fárasztó a személyes hangvétel, és a kicsit bő lére eresztés, talán segít alátámasztani a mondanivalómat. Szóval a legutóbbi csevegőben feldobott tesztelési témáról van szó.

Martin, több dolog van, amiben más a véleményünk. Először, itt van ez az elfoglaltság téma, hogy te nem teszteltetsz egy játékot olyannal, aki fanatikus. Ugyanakkor átesel a ló túloldalára, és a Biohazard3-at a Csipi-nek adod! Mikor ő is teljesen elfoglult – csak negatív irányban. Jól lepontozta. Félreértés ne essék, nem láttam a prógít, teljesen elhiszem neki amit írt. De, hogy (majdnem) ugyanannyi pontot kapjon, mint az a skateboard cucc, amit szintén ő tesztelt... Ezzel áttémek az első javaslatomra: a kategorizálás. Jó, tudom ez szárazan hangzik, de ezt az (általam érzékelt!) problémát áthidalná. Jó bő kategóriák kellene hogy a legelvetemültebb stuffok is beleférjenek, pl: RPG, AKCIÓ, SZIMULÁTOR...stb., és ezeken belül lehetne pontozni. A Bio3 lehet hogy a csipi szerint "ratyi", de a horror-játékok között biztos más pontot érdemelne. O.K. azt hiszem ennyiből érthető. A másik javaslatom pedig, hogy a prógikat igenis a fanatikusoknak add! Egy játékkal úgyis csak az játszik, akinek tetszik! Nem értem ezzel mi a baj. Nehogy már valami autóverseny-imádónak add tesztelésre a Final-Fantasy IX-et! Sírva fakadnék... Valami megszállottnak add, egy profi RPG tesztelőnek, szedje ízekre, és áradozzon róla ha megérdemli a game! Engem nem zavarna, lévén imádom a FF-et, aki utálja, az meg úgyse olvassa el a cikket. Miért baj ha van egy kis lelkesedés? Nézd meg a Psm-et olyan száraz, mint egy kősvatag az összes leírásuk, érezni hogy a cikkíróknak ez csak munka, és sokszor húzzák a szájukat. Ja, és az íráskor minősége sem az utolsó szempont, szerintem a legjobb cikket az írja egy játékról, aki odáig van érte. Nos, hát lassan be is fejezném, kimerítettem a témát ami csípte a csőrömet. Az újság egyébként a legjobb, és búcsúzóul külön Martinnak: gratulálok hogy elérted azt, ami olyan fontos volt neked, veled szurkoltam, és veled örülök. Fojtassátok a fantasztikus munkát, ne törjetelek le a sok negatív hangvételű levéllel: tudom hogy szereftétek a lapot, és komolyan mondom, büszkéek lehetek rá. Maradtam: Vancrow Budapest.2000-04-11

Én elég nagy Resident rajongó vagyok (voltam), talán tudod, hogy a RE2-ről én nyomtam a leírást. Az RE 1-et is végigvertem. A Dino Crisist is. De ott már éreztem, hogy valami megszakadt. Mert a DC már unalmas volt, és én egy kalandjátékban azt utálom a legjobban, amikor megérezem, hogy a készítők kifogytak az ötletekből és csak egy jónak ígérkező, de nem eléggé kidolgozott sztorira építenek rá egy egész játékot. Tudják, hogy mi az eleje, tudják, hogy mi lesz a vége, csak azt nem tudják, hogy mivel töltsék ki a közepét. Ide-oda küldözgetnek a pályán, hogy aztán felvegyek egy drótdarabot amit a térkép másik végében le kell ejteni a földre, hogy tovább tudjak menni. Amikor megjött a RE3 a Bagó Peti kezdte el nyomni. Én akkor éppen mással voltam elfoglalva, csak fél szemmel figyeltem. Egyszerűen nem volt egy olyan jelenet 3 nap alatt, amire odakaptam volna a fejemet. Nem volt egy olyan hely, ahol elakadt volna. Végigverte egyszer, kétszer, aztán megkért, hogy hadd csinálja ő a leírást. Nem fájt a szívem...

Aztán jött a Csipi, hogy ő is csinálni akarja. NEM ÁLLT eleve negatívan a prógihoz. Nem volt elfoglult. Mondtam csinálják együtt. Nem tetszett neki, nekem sem tetszett, az ismerőseimnek sem tetszett. Azt hiszem most már elég sok jó játék van a piacon ahhoz, hogy ne adjunk egy nagy címnek csak azért komoly százalékot, mert ő egy nagy cím. Sőt, erre többször is rájövök, amikor a régi Konzolokat nézegetem. Néhány játékot TULÉRTÉKELTÜNK. Nem, nem kell minden – a hulladéknál eggyel jobb – anyagnál rögtön a 80%-ból kiindulni.

Ja, a gördeszkás program... Szerinted az a játékos, aki gyűlöli a 3D-s kalandjátékokat és mondjuk nem is tud angolul, az mit mondana a fenti kijelentésedre? Miért ne kaphatna egy sportjáték olyan (vagy nagyobb) százalékot, mint egy kalandjáték? Az isten szerelmére értsétek már meg, hogy egy játékot csak a saját kategóriájában lehet értékelni! Nem hasonlíthatjuk össze egy RPG és egy hódészskás program szavatosságát, ugyanígy nem lehet viszonyítani egy sakkprogram és egy 3D-s kalandprogram grafikáját.

Végül a tesztelőkről: igyekeztem olyan arcokat beválogatni, akik egy stílushoz nagyon értenek, de ha kell mindenről elég jól tudnak írni. Ezért nem fordulhat elő, hogy valaki karakteréhez nem illő cikket készítene. Mert a fiaim UNIVERZÁLISAK! Továbbra is az a véleményem, hogy egy tesztelő nem lehet kizárólag egy játéktípus elkötelezett híve. Nem kell jobban lelkesedni, mint amennyire muszáj! A lelkesedés megöli a tárgyilagosságot. Ismételnem kell magam: több ezer PS játék van a piacon, nem kell nekünk mindegyiket szeretni...

Nem akarnál küldeni egy próbacikket...? Kíváncsi vagyok a stílusodra!

Ne kiméljetelek, nyomjátok a levelet és az e-maileket! Találkozunk az "új" Konzolban...

TYLER "MARTIN" DURDEN



Flash Point



The Green Vapor



After Burner

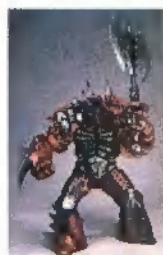


Eclipse 5000

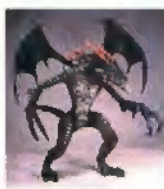


A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Horrid



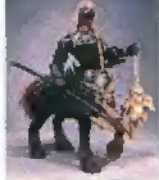
Ogre



Skull Queen



Spellcaster



Raider

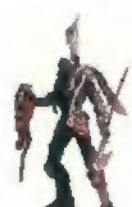
SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest &
Mr. Obersmith



Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskadon



Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red



Cyber Spawn



Steel Trap



Warzone



Gray Thunder



Scream



The Crow



Psycho



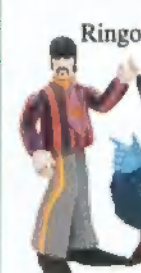
Halloween



Pumpkinhead



Chucky



Ringo

George



Paul



John



Abbey Chase



Sydney Savage



Major Maxim



Natalia Kastle



Marv II Electric Chair

JÁTÉKAINKAT ÉS AKCIÓFIGURÁINKAT KERESD AZ 576 BOLTJAIBAN ÉS AZ ALÁBBI FORGALMAZÓKNÁL!

ÁDÁM -ÉVA JÁTÉK-KUCKÓ
2890 Tata, Ady Endre u. 17

HAMZA JÁTEKVÁROS
Budapest, Pólus Center

TOMCAT KAPOSVÁR
7400 Kaposvár, Fő u. 26

TOMCAT KECSKEMÉT
6000 Kecskemét, Rákóczi u. 6

BÓBITA JÁTEKBOLT, CSEPEL PLAZA
Budapest, II. Rákóczi F u. 157-170

BABY PARTNER, GÖTZ
5000 Szolnok, Ságvári Krt. 4/a

SZIGETKÉK KFT.
1042 Budapest, Árpád u. 112

EPER JÁTEKBOLT, LŐRINC CENTER
1182 Budapest, Üllői Út 661

CARDEX CORNER
Budapest, Pólus Center

TOMCAT EGER
3300 Eger, Jókai u. 30

ÉDI LAND JÁTEKBOLT
1094 Budapest, Ferenc Krt. 7

CARDEX CORNER
Budapest, Westend City Center

JÁTEKBOLT
2120 Dunakeszi, Tábor u. 14

TOMCAT KOMLÓ
7630 Komló, Városház tér 2

HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP
Budapest, Lurdy Ház

JÁTÉK BOX, DUNA PLAZA
Budapest, Duna Plaza

TOMCAT TOYS, ALBA PLAZA
8000 Székesfehérvár, Szabadság u. 19

HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP
Budapest, Duna Plaza

**SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT,
MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!**

QUAKE



Major



Athene



Iron Maiden



Liquid Snake



Revolver Ocelot



Psycho Mantis



Sniper Wolf



Solid Snake



Meryl Silverburgh

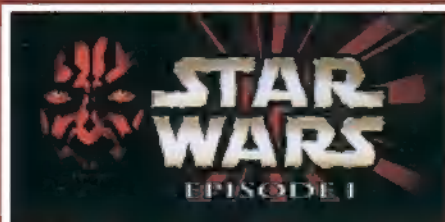


Vulcan Raven



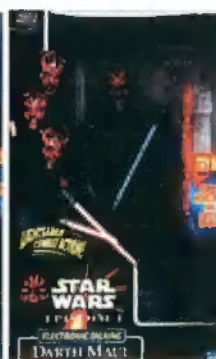
Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID



Exkluzív 30 cm-es beszélő
Star Wars figurák

Darth Maul,
Jar Jar,
Qui-Gon Jinn



**CARTOON
NETWORK**

TM



Powerpuff Girls

4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)

7.5" műanyag figurák fénnel, hanggal (3féle)

6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák

Dexter

Johnny Bravo

Cow & Chicken

Flugos Futam

Maci Laci

Turpi Úrfi

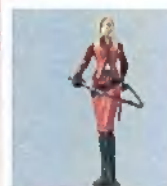
Karate Kutya (Hong Kong Phoeey)

FINAL FANTASY VIII
ACTION FIGURES

S
q
u
a
r
e



Seifer Almasy



Quistis Trepe



Rinoa Heartilly



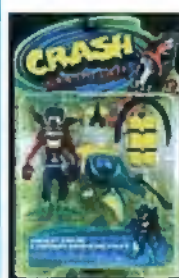
Laguna Loire



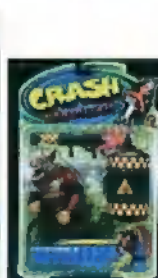
Irvine Kinneas



Zell Dincht



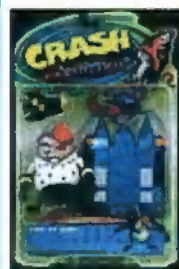
Deep Dive Crash



Dingo Dile



High Flying Crash



Dr. N. Gin



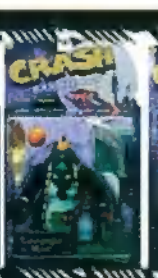
Wave Rider Coco



Dr. N. Tropy



Jet Board Crash



Komodo Moe



Jet Pack Crash



Coco Bandicoot



Dr. Neo Cortex



Tiny

Sleepy Hollow



The Crone



Headless Horseman



Ichabod Crane



Headless Horseman Deluxe Box Set

**JÖN!
MÁTRIX**



A legsikeresebb akciófigura
hamarosan Magyarországon!



Pokémon figurák

Pikachu

Charmander

Squirtle

**MÁRGIUSTÓL
KAPHATÓ!**

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



**COLOR
GAME BOY**



SEGA™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



**PC
CD
ROM**

NINTENDO 64
NN



Dreamcast™

NINTENDO 64
NN

**PC
CD
ROM**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



**COLOR
GAME BOY**

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

I SSN 1417-9296



9 771417 929000